№ 6 (78)
июнь 2006 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Heroes V of Might and Magic

…острые шпили Necropolis'а на фоне зловещей луны; источающие жар стены замка Inferno; мрачные своды Dungeon; величественный Haven, у подножия могучих стен которого раскинулись крестьянские угодья; исполинское древо жизни в Sylvan, в листьях которого запуталось солнце; воздушные замки Academy с причудливым восточным уклоном архитектуры…

Far Cry Instincts Evolution

Джек ввязывается в очередную историю в стиле shoot'em all на тропической базе колумбийских наркокартелей

Hitman Blood Money

Professionals kill 47!

Rise of Nations Rise of Legends

игра способна заворожить размахом своих оригинальных идей погрязшего в игроклонах геймера

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

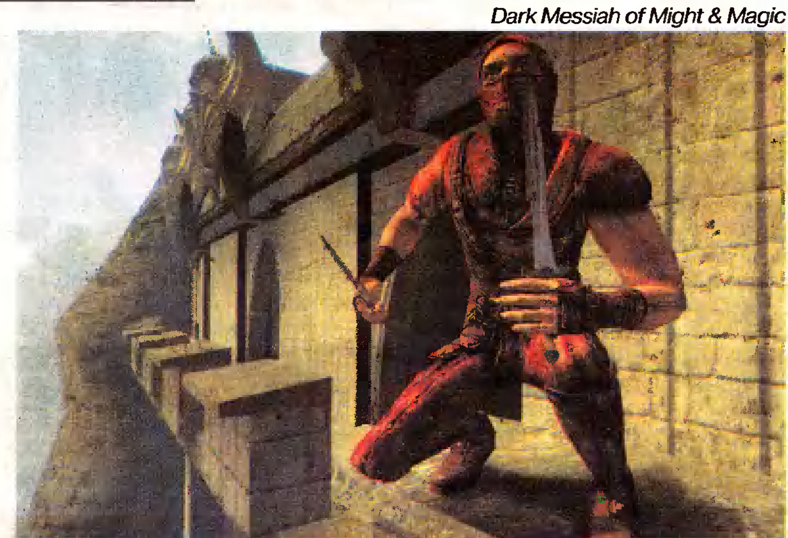
Три эпизода — предел
Новая серия Valve Software о приключениях Гордона Фримена — Half-Life 2: Episodes — будет выпущена в трех частях, последняя из которых появится в самом конце будущего года, при этом все события будут происходить вне City 17. Ну а на данный момент на прилавках уже появилась Half-Life 2: Episode One, в котором Гордону, а также его спутнице Аликс придется расхлебывать все, устроенное ими в оригинальной игре. Обзор этой игры вы сможете прочитать в следующем номере ВР.

Мессия после Героев
Похоже, вселенная Might & Magic находится на пути к возрождению. Недавно вышедшая Heroes of Might & Magic V от российской компании "Нивал" сумела завоевать симпатии игроков, а уже в третьем квартале этого года появится action/RPG Dark Messiah of Might & Magic. Главный герой по имени Сейрт отправится спасать мир Ашан, которому угрожает Апокалипсис. Выбрав один из трех путей (воина, мага или ассассина), он будет уничтожать монстров, прокачиваться, пополнять свою коллекцию оружия и снаряжения — то есть, заниматься всем тем, чем пристало любому персонажу action/RPG. Кстати, в качестве движка была выбрана улучшенная версия Source Engine, с реалистичной физикой и высоким уровнем графики.

Neverwinter Nights уходит в историю?
Официальные представители Atari заявили о прекращении всяческой поддержки ролевой игры Neverwinter Nights. Больше для нее не появится ни одного патча, так же как и официального модуля. О причинах столь неоднозначного решения руководители издательства предпочитают не распространяться, но понять их можно и так. Ведь совсем скоро выйдет вторая часть проекта, и теперь Atari предпочитает сфокусировать все свои усилия именно на ней, не отвлекаясь на "посторонние" дела. Геймеров такой подход, конечно, не радует, но вряд ли ситуацию удастся изменить к лучшему.

Титановые "разборки"
26 июня поступит в продажу action/RPG Titan Quest, созданный Iron Lore Entertainment и представляющий собой одну из самых перспективных игр жанра. По сюжету нам придется утихомиривать титанов, вырвавшихся из заточения и пытающихся свергнуть богов-олимпийцев. Множество интересных локаций (в том числе Великие Пирамиды и Висячие Сады), неординарная ролевая система, зависимость поднятых с трупа врага предметов от надетой на нем экипировки и прочие моменты, включая современную графику, наверняка привлекут внимание игроков. Осталось только дождаться появления проекта в продаже.

Dark Messiah of Might & Magic



Titan Quest



Medal of Honor Airborne



Джипы для десантников
Корпорация Electronic Arts подписала договор с Jeep, согласно которому в грядущем шутере про воздушных десантников Medal of Honor Airborne можно будет увидеть машины марки "джип" во всей их красе. При этом на них можно будет устанавливать вооружение и использовать не только как средство передвижения, но и как мобильную огневую точку. Что ж, реклама все глубже проникает в игры, а это еще раз доказывает — они стали органичной частью человеческого образа жизни.

НОВОСТИ КИБЕРСПОРТА

Кубок Республики по Counter-Strike SnG Open Cup

Компьютерные клубы Беларуси "Катана" и "Тарантул" проведут совместный чемпионат по Counter-Strike. 24-25 июня в Минске пройдет чемпионат по Counter-Strike, в котором будут участвовать команды со всей Беларуси.

Ожидаемое количество участников более 300 человек. Чемпионат будет проходить одновременно в двух клубах, между которыми будет организовано бесплатное транспортное сообщение.

Для всех желающих понаблюдать за виртуальными баталиями будет организована спектаторская зона, оборудованная 42-дюймовыми плазменными панелями фирмы Samsung. Этот турнир будет первым этапом в создании общенациональной организации SnG (Sport in the Game), объединяющей всех геймеров и развивающей киберспорт в Беларуси.

Стартовал Samsung Cyber Tour

22 апреля был дан старт Samsung Cyber Tour, который к середине июня охватит все областные центры республики.

В рамках тура проходят показательные матчи с участием победителей национальных отборочных игр на WCG 2005 по Counter-Strike, StarCraft: BroodWar и WarCraft III: TFT: с командой Tarantul (necron, dinki, monk, diver и vampir), Антоном Плебановичем aka LoWeLy и Ярославом Кавецким aka v4.NightWolf соответственно. Любой желающий может бросить вызов чемпионам 2005 года, а в случае победы он автоматически попадает в 1/4 национальных отборочных игр на WCG 2006 в Минске. Показательные матчи проходят до 2-х побед, а выбор карт предоставлен претендентам на квоту в финале.

Первой остановкой Samsung Cyber Tour стал **Могилев**. Игры проходили в клубе Реактор. Команда Tarantul и LoWeLy с честью отстояли свои чемпионские титулы, оказавшись на голову сильнее всех соперников.

Команда Tarantul не проиграла ни одной из 10 карт, а в последней игре против RF, лучшей команды Могилева, счет оказался сухим: Tarantul [16:00] RF @ de_dust2.

23 апреля показательные матчи в рамках Samsung Cyber Tour проходили **в Гомеле** в клубе Hazard II. Из-за задержки, вызванной техническими причинами, игры по Counter-Strike проходили лишь до 1-й победы.

Tarantul в первой же игре встретилась с одной из сильнейших команд Гомеля — Platoon. Однако этот факт нисколько не обескуражил жадных до побед минчан, и игра на de_inferno закончилась со счетом 16:8 в их пользу.

Следующая игра проходила против второй сильнейшей команды Гомеля — Galaxy. Однако и она не преподнесла никаких сюрпризов: Tarantul [16:05] Galaxy @ de_dust2.

Неожиданностью тура чуть не оказалась команда OverDrive, которая проиграла Tarantul на de_inferno с почти минимальным разрывом: 13:16.

Четвертой командой, испытавшей свои силы в противостоянии с минчанами, была Тр.парк. Попытка оказалась неудачной, и гомельчане уступили 5:16 на de_nuke.

Последняя игра Tarantul проходила против Trianon на de_nuke. Сыграв за атаку в агрессивной манере, Tarantul закончили первую половину со счетом 11:4 в свою пользу, но допустили ошибку в первом же раунде за CT: убив всех соперников, минчане не обезвредили бомбу. Уставшая к тому моменту команда вместе с "eco"-раундами отдала соперникам и несколько последующих. В итоге игра приняла затяжной характер, однако чемпионы 2005 года в конце концов смогли собраться и выиграли последнюю карту.

LoWeLy тоже достаточно легко обыгрывал своих соперников, пока на его пути не встал Stalin, который, выиграв со счетом 2:0, заработал свою путевку в Минск и квоту на национальные отборочные на WCG 2006.

К несчастью, по личным причинам участия в показательных матчах в этих 2-х городах не принимал v4.NightWolf.

21 мая **в гродненском** клубе uTa состоялась 3-я остановка Samsung Cyber Tour. Сразиться с чемпионами 2005 года пришло 6 команд по Counter-Strike, 10 игроков по WarCraft III: TFT и один по StarCraft: BroodWar.

Многие областные игроки и команды показали неплохую подготовку к турниру, однако реальной конкуренции минчанам составить они не смогли. В итоге никто из претендентов не смог выиграть ни одной карты.

v4.NightWolf показал отличный микро-контроль, выиграв у нескольких соперников без единой потери своих юнитов и очень быстро закончив все 10 встреч со счетом 2:0 в свою пользу.

LoWeLy в соперники достался гродненский старкрафтер ShizDOC, с которым было сыграно 7 карт. Однако претендент на квоту на национальные отборочные не воспользовался предоставленным ему шансом и проиграл в сухую.

Команде Tarantul (diver, monk, vampire, dinki, necron) оказалось сложнее всего, так как их игры длились в сумме 8 часов, а 2 сильнейших команды Гродно пробовали свои силы в последнюю очередь. Однако минская команда оказалась слишком амбициозна, чтобы уступать соперникам.

Спустя 3 остановки Samsung Cyber Tour единственным игроком, получившим квоту на национальные отборочные, остается гомельский старкрафтер Stalin. Возможно, ситуация изменится, ведь впереди чемпионам 2005 года предстоит посетить 2 города с очень сильными киберспортивными традициями: Витебск и Брест.

Следующая остановка Samsung Cyber Tour запланирована на 10-11 июня **в Витебске**. Отличие этих соревнований в том, что вместо LoWeLy в номинации StarCraft: BroodWar будет выступать его соклановец и живая легенда белорусского киберспорта Александр Тиханович aka SaShok, а в номинации Counter-Strike — новая команда, созданная объединением Tarantul и Katana, которая получила название SnG. В её состав вошли Vampir, Monk и Diver из Tarantul и Devil и HitMouse из Katana. Игры пройдут в клубе CyberBrest.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
City Life	Управленческая 3D-стратегия (строительство города)	1635 MB	CDV / Акелла	Monte Cristo	80% (11) / 7,6 (23)
Desperados 2: Cooper's Revenge	3D-стратегия реального времени (RTS) / экшен	2970 MB	Atari	Spellbound Studios	58% (5) / 7,1 (13)
Ground Zero: Genesis of a New World	Командная 3D-RTS	120 MB	GMX Media / Новый Диск	destraX Entertainment Software	- / 5,8 (4)
Half-Life 2: Episode One	FPS (экшен от первого лица)	2250 MB	Valve Software / Бука	Valve Software	90% (7) / 8,8 (44)
Heroes of Might and Magic 5	Пошаговая стратегия	4 CD / 1 DVD	Ubisoft Entertainment /Nival Interactive	Nival Interactive	76% (13) / 8,3 (78)
Hitman: Blood Money	TPS (экшен от третьего лица)	3900 MB	Eidos Interactive / ND Games	IO Interactive	80% (10) / 8,6 (43)
Rise of Nations: Rise of Legends	Стратегия реального времени (RTS)	2835 MB	Microsoft	Big Huge Games	83% (23) / 8,4 (67)
SiN Episodes: Emergence	FPS (экшен от первого лица)	Steam	Ritual Entertainment / Бука	Ritual Entertainment	77% (22) / 7,2 (41)
The Da Vinci Code	TPS (экшен от третьего лица)	1650 MB	2K Games	The Collective	51% (7) / 5,7 (25)
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	Квест	1470 MB	Nobilis / Новый диск	Kheops / MZone / Totem	67% (2) / 4,7 (3)
X-Men: The Official Game	TPS (экшен от третьего лица)	2800 MB	Activision	Beenox Studios	61% (14) / 5,1 (16)
Князь Владимир	Платформенная аркада	2 CD	1C	PIPE Studio	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Alliance: Future Combat	3D стратегия реального времени (RTS)	12 июня	Strategy First	Gameyus Interactive	-
FlatOut 2	Аркадный автосимулятор	13 июня	Vivendi Games / Бука	Bugbear Entertainment	-
NFL Head Coach	Спортивный менеджмент (американский футбол)	20 июня	Electronic Arts	EA Tiburon	-
Pro Cycling Manager 2006	Спортивный менеджмент (велосипедный спорт)	23 июня	Focus Home Interactive	Cyanide Studio	-
Resident Evil 4	TPS (экшен от третьего лица) / "ужастик"	июнь	Ubisoft / Capcom	Capcom	-
Rise & Fall: Civilizations at War	3D-стратегия реального времени (RTS)	12 июня	Midway Games	Stainless Steel Studios / Midway San Diego	-
Sensible Soccer 2006	Спортивный симулятор (футбол)	июнь	Codemasters	Kuju Entertainment	-
Titan Quest	Экшен-RPG	26 июня	THQ / Бука	Iron Lore Entertainment	-
The Movies: Stunts & Effects	Симулятор киностудии	июнь	Activision	Lionhead Studios	-
WarPath	FPS (экшен от первого лица)	6 июня	Groove Games / Акелла	Digital Extremes	-
Wings of Power 2: WWII Fighters	Авиасимулятор (адд-он для MSFS 2004)	9 июня	Shockwave Productions	Shockwave Productions	-
Казаки 2: Битва за Европу	Стратегия реального времени (RTS)	июнь	CDV Software Entertainment / GSC World Publishing	GSC Game World	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 5 июня, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)*

E3-2006: итоги

Пока в не столь далекой Москве игровая элита с превеликим энтузиазмом разглагольствует о задуманной "собственной" выставке игровой индустрии ИгроМир, за три долгих дня — с 10 по 12 мая — в светской столице США Лос-Анджелесе отгремела двенадцатая по счету самая грандиозная и долгожданная игровая выставка Electronic Entertainment Expo, для удобства сокращаемая как E3.

Если сравнить ее хотя бы с последними двумя-тремя, то по количеству игровых мегаблокбастеров (а также посетителей) она немного приотстала, но, тем не менее, даже малой доли представленного (более 1000 проектов) хватит для того, чтобы сумасшедшее начать думать над двумя отныне самыми важными вопросами бытия: "где взять деньги на апгрейды?" и "где найти время?". Посетителей оказалось несколько меньше, чем в прошлые годы (может, падение количества посетителей нынешней E3 связано с необычайно жесткими, даже революционными правилами, введенными организаторами выставки в этом году? — о них см. ниже). Но беспокоиться все же не стоит, выставку посетили приблизительно 60.000 человек. Толпы и толпы тех, кому посчастливилось попасть в павильоны, смогли насладиться зрелищем, привезенным из 90 стран фактически четырьмя сотнями компаний.

Первой громкой новостью о E3-2006, еще задолго до ее открытия, стало известие о решении ассоциации ESA, являющейся организатором выставки, об ожесточении норм раздетости промо-девушек, чьи "наряды" с каждым годом легчали и легчали. Теперь же стоило модели одеть, к примеру, купальник, хозяевам стенда приходилось платить кругленький штраф, штраф налагался и за чрезмерный шум на стендах, как в случае с компанией NCsoft.

Как и в прошлом году, E3 прошла под знаменем негласной борьбы "чья консоль best of the best" между такими гигантами, как Sony, Nintendo и Microsoft. Последняя немного приотстала, популярность ее Xbox 360 пока не способна сравниться с конкурентами, поэтому основные военные действия развернулись между Sony и Nintendo, то бишь, консолью PlayStation 3 и Revolution (незадолго до E3 — разумеется, совпадений не бывает — переименованная в Wii, (читается как "уии", а не "вий")). Весьма неприятная история вышла по поводу встроенного технического новшества в PS3 — гироскопа. В разработке Sony он появился буквально за несколько недель до международной выставки, в то время как на Wii он имелся достаточно давно. Этот факт дал повод заподозрить лишний раз Sony в краже идей, из чего чуть было не вылился скандал. В свою очередь Microsoft, не желая сдаваться без боя, проявила нехудой оптимизм, подкрепив свою позицию громким анонсом революционной системы **Live Anywhere**, которая обязана будет объединить в одно целое три совершенно разные платформы: PC (под управлением готовящейся к выпуску Windows Vista), mobile и Xbox 360.

Французская компания Ubisoft представила шумный экшен **Assasin's Creed**, в котором наметанный глаз вполне сможет разглядеть некоторые позаимствованные моменты из таких культовых сериалов, как Splinter Cell, Prince of Persia и даже Hitman. Несколько портит эту новость неопределенность по поводу платформы. Остается надеяться, что довольствоваться игрой посчастливится не только обладателям PlayStation 3.

В то время как Питер Джексон продюсирует экранизацию Halo, разработчики не сидят без дела, грея ботиночки у разожженного пиаром костра, а анонсируют **Halo 3**. Одновременно с этим официально заявлено, что ведется работа над новой **Grand Theft Auto**; толкового названия пока не придумали, так что во избежание путаницы подрисовали сбоку просто цифру "4". В первую очередь, она будет ориентироваться на ультрасовременную PS3 и майкрософтовский Xbox 360.

Разработчиком и одновременно издателем, компанией Funcom была анонсирована MMORPG **Age of Conan: Hyborian Adventures**. Вселенная игры будет базироваться на книгах Роберта Говарда, создателя бессмертного Конана. Известно, что во время разработки использовался полезный опыт иной MMO — популярной Anarchy Online. Хотелось бы верить, что у разработчиков получится сохранить подлинную атмосферу авторского мира. Также было объявлено о работе над огромным online-проектом **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Планируется, что он подойдет к бета-стадии разработки уже текущей осенью, так что ждать остается не так уж долго.

Бомбой E3-2006 однозначно являются продолжатель истинных традиций System Shock 2 ролевая игра **BioShock**. Невзирая на то, что выход игры планируется на первый квартал 2007 года, разработчики уже сейчас предоставили качественную демоверсию. Показанный в ней уровень с превратившимся в руины подводным городом отличался высококачественными, отчетливыми текстурами, массой интересных эффектов и преотличной детализацией, что вселяет стойкую уверенность в успешности игры.

Вызывал восхищение единогласно признанный самым амбициозным и инновационным проектом прошлой E3 симулятор **Spore** от студии Maxis и издателя EA. В отличие от многих PC'шных игр, на выставке Spore не старался удивить своими графическими сверхвозможностями, зато блистал чем-то абсолютно иным. Оригинальность Spore в возможности из доисторических, одноклеточных организмов развить невероятно высокоразвитых созданий, способных покорять даже галактики. Смелость идей, новаторство, воплощение снов многих геймеров — все это прекрасно, но "чересчур красиво, чтобы быть правдой". Что ж, нам остается только ждать осени.

Поразил представленный гигантом Electronic Arts шутер **Crysis** от студии Crytek Studios. Созданные разработчиками громоздкие ландшафты джунглей впечатляют, весьма высокое качество изображения и детализации завораживает, к тому же обещаны всяческие финты с тенями. Похоже, ребята из Crytek Studios создадут новый шедевр, по красочности гораздо превосходящий их прежнее чадо Far Cry. Надеемся, что "почти живой", "почти реальный" окружающий мир Crysis'а — не последнее, чем разработчики желают удивить геймеров.

Где-то в застенках помещения, занимаемого гигантом игровой индустрии Electronic Arts, в режиме строжайшей секретности была представлена новая игра бессмертной серии Need for Speed. До какого-либо анонса, создания на худой конец внятного короткометражного трейлера дело не дошло — только темная ночная картинка, несущиеся на сногсшибательной скорости авто и логотип. Более того, игра находится на самом раннем этапе разработки и толком говорить о ней нечего. Известно только рабочее название: **Need for Speed: Cabron**.

Microsoft анонсировала **Fable 2**, чей занятный трейлер преспокойно уже несколько недель бродит в мировой Сети. Напомню, совсем недавно этим компанией-титаном была куплена девелоперская студия Lionhead. Что ж, новое руководство никак не означает смену самой команды разработчиков, оттого рассчитываем, что вторая часть не опустится ниже той высокой планки, которую поставила более полугода назад Fable: The Lost Chapters.

Привлекательным и вполне крепеньким экшеном предстал **John Woo Presents: Stranglehold**, выходящий уже в текущем году. Как видите из названия, проект находится под крылом опеки искусного режиссера Джона Ву. Сюжет основан на кинофильме Hard Boiled, а события разворачиваются не среди приевшихся трущоб американских мегаполисов, а в Гонконге, где нам придется поносить шкуру теперь уж гонконгского полицейского. Доверие внушает и техническая часть игры (графическая составляющая движка Unreal Engine 3 и серьезный физический движок).

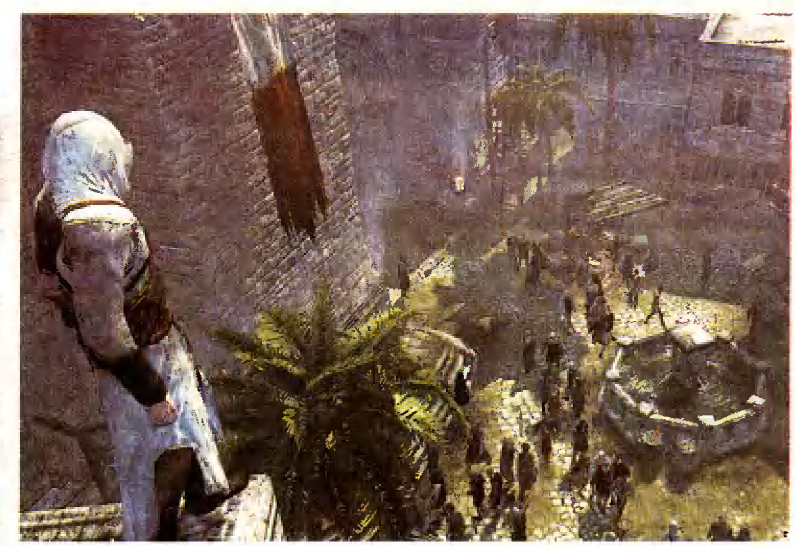
"Акелла", от которой, пожалуй, ждали только одного — воочию увидеть Disciples III, поскромничала и на E3 привезла только щедрый трейлер. Тем не менее, из представленного ролика некую информацию извлечь оказалось возможно. Несмотря на то, что третья часть сериала по заведенной ныне моде полностью переходит в 3D, графическая составляющая довольно внушительна и заставляет задуматься о конфигурации собственной машины. К превеликому сожалению, из всех рас посетителям были представлены лишь Империя людей, Легионы нежити и эльфы, однако сами акелловцы уверяют, что в игре будут присутствовать все прежние расы.

Фирма "1С" скромничать не стала, как в плане размаха и красочности оформления стенда, так и в плане привезенных с собой игр. Наряду с уже вышедшими тайтлами приоткрыла завесу над некоторыми свежими и многообещающими проектами. Одна из таких — стелс-экшен **"Смерть шпионам"** от молодой ростовской студии Haggard Games. Разработчики предлагают игроку встать на место капитана советского спецподразделения СМЕРШ. Время действия — разумеется, приевшаяся и истертая до дыр Великая Отечественная; геймплей — нечто сродни ранних частей Commandos. Несомненно, крайне интригующее творение от Дмитрия Гусарова и его студии Katauri Interactive — **"Легенда о рыцаре"**, в которой нашли отражение многие жанры: adventure, RPG и тактическая стратегия, а также фэнтезийная TBS от создателей "Звездных волков" под имечком **"Кодекс войны"** — известно, что игра будет чем-то напоминать и HoMM, и Warhammer, на отлаженном движке "Магии крови" и с мультиплейером, поддерживающим игру нескольких игроков за одним PC.

Прошедшая E3 отличалась и длинной чередой громких проектов, обошедших выставку стороной, отсутствовали какие-либо анонсы или демонстрации "за закрытыми дверями", куда даже журналистов пускают за редчайшим случаем. Так, например, поставленный на конвейер Half-Life 2, а точнее, его продолжение **Half-Life 2: One Episode** даже менее чем за месяц до релиза забежать на чай не пожелал. А Capcom'овские детища horror-блокбастер **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4**, очевидно, не успевшие достаточно "приодеться" для E3, решили не лететь через океан. Долгожданный Starcraft: Ghost никаких признаков жизни не подал, так и не выглянув из темниц Blizzard. Зато — о, чудо! — пускай и поодаль от СМИ, но таки была явлена демоверсия **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Очевидно, разработка все же ведется, неизвестно какими темпами, но ведь ведется.



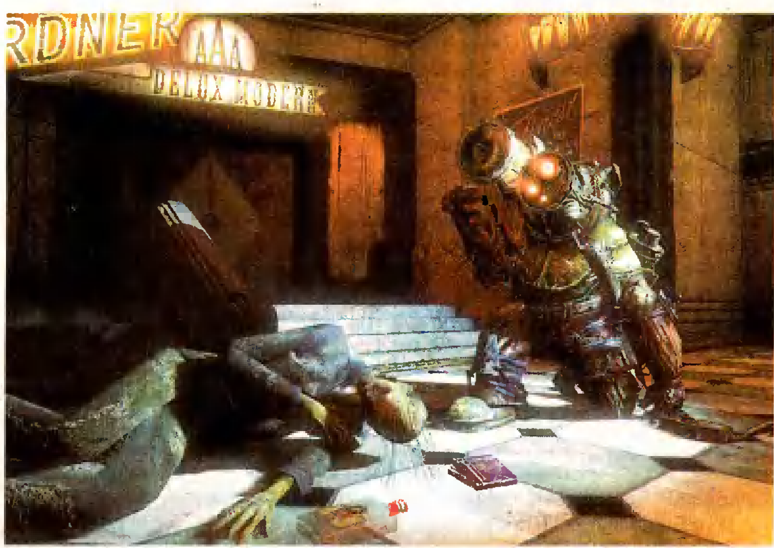
Берлинский Gosha



Asassin's Creed



Warhammer Online: Age of Reckoning



BioShock



Crysis



Spore

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

The Bard's Tale

Название локализации: *"Похождения Барда"*
Локализатор/издатель: *"Логрус"/"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

The Bard's Tale — отличная ролевая игра, представляющая собой пародию на штампы, во множестве расплодившиеся в аналогичных проектах. Большое количество юмора, интересные приключения главного героя, несколько концовок, каждая из которых была достаточно оригинальной — пожалуй, если бы не Fable, именно The Bard's Tale претендовала бы на звание лучшей RPG прошлого года. Но не судьба, и бедняге менестрелю досталась лишь вторая позиция во многих престижнейших опросах. Впрочем, он не привык унывать и продолжил свои странствия, кочуя с одного компьютера на другой. А передо мной сейчас лежит локализованная версия проекта, которая поможет тем, кто мечтал бы очутиться в сказочном мире, спасти принцессу, но не имел такой возможности из-за плохого знания английского.

Начнем, пожалуй, с ролевой системы. Ее перевод выполнен на достойном уровне, и придраться к традиционной версии (Сила, Ловкость, Выносливость), равно как и к описаниям характеристик, не получится при всем желании. Сразу видно, что за дело взялись люди, не понаслышке знакомые с RPG.

Большое внимание в игре отводилось диалогам, и, надо отметить, они переведены со вкусом. Практически все шутки и подколки, которыми славился оригинал, локализаторам удалось сохранить, хотя иногда для этого и пришлось пойти на подмену понятий. В общем, действительно большой объем текста был обработан весьма скрупулезно, за что переводчикам честь и хвала.

При всем при том каждый диалог озвучен на разные голоса. Каждый NPC обладает собственным стилем общения.



Те, кто работал над этим, весьма успешно справились со своим заданием, в нужный момент демонстрируя соответствующие эмоции и интонации. Более того, локализаторам удалось верно передать стиль общения Барда и Рассказчика истории, они все так же настороженно относятся друг к другу и в каждую секунду готовы вступить в перепалку, отстаивая свои взгляды и убеждения.

Приятно удивило и то, что "Логрус" не поленился и перевел тексты песен, которые можно услышать в различных местах мира. Причем сумел даже соблюсти рифму, создав полноценные стихи на русском языке. Правда, голоса поющих оставлены в английском варианте, но настаивать на полном переводе было бы глупо — вряд ли это можно организовать на должном уровне.

В целом, локализация The Bard's Tale получилась отличной и станет хорошим поводом приобрести игру или даже пройти ее еще разок просто ради того, чтобы снова посмеяться над шутками и окунуться в неповторимую атмосферу юмора и приключений. Если бы еще она и вышла хоть чуточку пораньше, было бы совсем замечательно, а так, за опоздание, оценку придется немного понизить.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 9.

Morgul Angmarsky

Still Life

Название локализации: *Still Life*
Разработчики: *Microids*
Издатель в странах СНГ: *1C*
Локализация: *Lasy Games*
Количество дисков в локализованной версии: *2*

Номинант на "лучший квест 2005 года" дождался-таки локализации спустя довольно большой срок для столь хорошего квеста. Детективная история в нуар-тонах с не такой уж, правда, оригинальной сюжетной основой (привет всем от Джека Потрошителя!) способна все же затянуть, к тому же разумный и рассудительный подход разработчиков ко всему — и возможность провала игры улетучилась мгновенно. К сожалению, сама игра оказался всего лишь сиквелом еще более нуарного Post Mortem`а, и заключительной частью не является, оставляя развязку "до конца не развязанной".

Первым бросается в глаза решение локализаторов оставить оригинальное название на английском языке. Не будь ваш покорный слуга немного знаком с этим заморским языком, счел бы грубым промахом, но, возможно, это на самом деле не так, а лишь желание локализаторов оставить двусмысленность названия. Все дело в том, что с английского "still life" допустимо перевести как "натюрморт" или "все еще жизнь".

Никакого манула на диске вы не найдете, даже самого захудалого и неинтересного, так что любителям почитать перед погружением в игровой процесс придется довольствоваться кратким содержанием на обратной стороне коробки или строгим сухим readme. Однако для игры подобного жанра необходимости в нем в общем-то и нет...



Встречают, как известно, по одежке. Посчитаем ею главное меню, которое искренне порадовало глаз отсутствием ненавистного шрифта Arial и старого знакомого Times New Roman, которые так любят многие локализаторы. Подобранный шрифт вполне соответствует антуражу и смотрится к месту. Отдельная благодарность — качественной анимации как начальных так и заключительных титров: ничего не "прыгает", не смазывается и не создает забавные симбиозы с инородными знаками. Все тексты, как дневники самой Виктории, субтитры, так и записи в книгах, документах непосредственно на локациях и видеороликах переведены (за исключением тех случаев, где этого и в самом деле не требуется) с прежним качеством и без наличия грамматических ошибок.

В локализации игры, треть игрового времени которой уходит на долгие диалоги, безусловно, весомую и, пожалуй, главную роль в переводе играет озвучка. В Still Life десяток актеров, среди голосов которых услышите некоторые знакомые (например, Дмитрия Полонского), великолепно справились с делом, озвучив тотально все диалоги, монологи, а также видеоролики, которых достаточное количество. Забавно, но частенько озвучка кажется намного реалистичнее и ближе, чем то, что наблюдается в это время на мониторе, и доставляет удовольствие, совершенно не надоедая. Особенно запомнилась игривая фраза Виктории перед тем как осмотреть изуродованный труп: "Ой, а вы меня балуете!.."

Словом, достойная игра получила достойную русификацию, что особенно важно для такого жанра, как adventure\quest, где трещины в корме под названием "перевод" видны намного сильнее.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 9

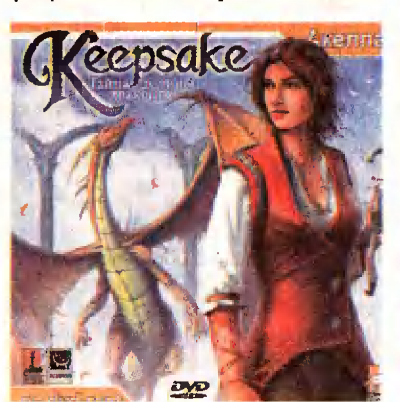
Берлинский Gosha

Keepsake

Название локализации: *Keepsake: Тайна долины драконов*
Разработчики: *Lighthouse Interactive*
Локализация\Издатель: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Пока готовился к своему выходу Dreamfall: The Longest Journey, предчувствуя за спиной щедрую удачу, пока Бенуа Сокаль наводил лоск над, в принципе, неудачным Paradise, ребята из Lighthouse Interactive клепали средненькую адвенчуру, совершенно не надеясь выдать шедевр, так на худой конец просто хорошую игру. Им, очевидно, казалось, что в часы лютого безрыбья даже история о тронувшемся чародее и спасительнице-брюнетке с характером журналистки способна заинтересовать хотя бы квестеров.

Интересно поразмышлять над тем, за что они тогда хотели выдать сей продукт? За тренажер виртуального бега? За грустную пародию на фэнтези в целом? За представителя оригинальных концептуальных квестов? В таком случае — есть две новости, одна хорошая, вторая плохая, вы что выбираете? Начать лучше с хорошей, чтобы аппетит не портить: сотворить альтернативный квест у разработчиков получилось на все



сто. Плохая же новость состоит в том, что альтернативность эта вылилась в нечто странное и несъедобное вроде системы четырех подсказок и нескольких часов сонных блужданий по мертвым локациям.

Локализация долго ждать себя не заставила, надеясь еще как-то успеть застичь интерес к игре у игроков, пока о ней не забыли окончательно. На мгновенно просканированном взглядом диске следов манула обнаружено не было, даже отпечатков его пальцев, зато "Акелла" не забыла поместить свой незабвенный каталог локализаций с противоречивым названием "Демки" аккурат 2003 года выпуска.

Выстрелом наповал оказались громоздкие аскетические буквы непотопляемого шрифта Arial, замостившие бедное главное меню. Как оказалось, это было только начало. Arial`овское клеймо гордо обозначилось практически на всем, вызывая если уж не буйную истерику, то минимум длительное негодование. Перевод фраз не отличился чем-то особенным; над какой-нибудь изысканностью или лаконичностью фраз локализаторы трудиться не стали, оставив на первом плане стандартность и простоту, а вместе с тем и иногда проскальзывающие лишние пробелы между словом и запятой и т.п.

Но если визуальная часть перевода являлась подлым выстрелом в спину, то слуховая — милосердным и безжалостным контрольным выстрелом в голову. Вызывающая нервозные содрогания наигранность озвучки достойна премии. И вряд ли "Грэмми". Временами дивные интонации и восклицания, вылетающие внезапно из динамиков, действуют словно молоточек по колену слабонервного. С голосом главной героини вообще оказия выходит: на вид девушке как минимум двадцать годков, а голосок словно у шаловливой девочки-подростка.

По всей видимости, берясь за локализацию данной игры, "Акелла" руководствовалась практичным принципом: локализация должна соответствовать уровню оригинала. Отсюда и такой итог.

Оценка игры: 6
Оценка локализации: 6

Берлинский Gosha

Hidden Stroke II

Название локализации: *Hidden Stroke II*
Локализатор/издатель: *Бука*
Количество CD в оригинальной версии: *1*

Hidden Stroke II — это не что иное, как основательно модернизированный Sudden Strike II, причем количество изменений настолько велико, что выход игры в качестве отдельного издания смотрится вполне логично. Перерисовав старые ландшафты, добавив новые спецэффекты, введя новые типы юнитов и предоставив игроку возможность выбора из пяти воюющих сторон (Россия, США, Англия, Германия и Япония), немецкие разработчики из CDV Software, нежно любящие Блицкриг, выпустили на гора одну из лучших RTS на тему изрядно поднадоевшей Второй мировой. Закрыв глаза на морально устаревшую графику и недоброжелательный интерфейс, можно открыть для себя неистощимый тренажер серых клеточек.



Так как разработчики удержались от соблазна вводить элементы научной фантастики, к переводу мануала были предъявлены самые жесткие требования. К чести локализаторов, с поставленной боевой задачей они справились: названия юнитов и единиц техники соответствуют истине, обошлось без ляпов, заставляющих долго думать над прочитанным. Особенно ценна проделанная работа в свете того, что как такового обучения в самой игре не предусмотрено — игрок оказывается в нелегком положении: прочитав кусочек скудного брифинга, он отправляется на выполнение отнюдь не простых заданий.

Прежде чем покупать диск с игрой, обязательно удостоверьтесь, что вы принадлежите к фанатам стратегического сериала. Если же нет, то рискуете обжечься об отсутствие каких бы то ни было подсказок по ходу игрового действа. Разработчики не обременили себя заботой о новичках, сделав миссии сложными, AI зубастым, а использование горячих клавиш — приоритетным и единственно верным.

К тому же, со стороны локализаторов не обошлось без досадных ошибок, которые поджидают в стартовом меню: некоторые иконки перепутаны местами, из-за чего и без того несмелый игрок рискует бросить занятие на полпути.

Кроме того, были изменены имена некоторых юнитов, которые лишились национальной принадлежности и вносят немало сумятицы в самой игре. Ладно хоть, озвучка радует качеством исполнения — солдаты кричат на родных им языках (не без пафоса, конечно), а взрывы и залпы способны заставить вздрогнуть соседей за стенкой. Очень не понравились брифинги, которые сделаны без души, что ли, и в большинстве своем представлены несколькими жалкими строчками текста.

Данная локализация однозначно не лучшая в портфолио "Буки": понятно, что сей продукт творчества немецких геймдевелоперов рассчитан в большей мере на преданных фанатов, но качество локализации отнюдь не способствует привлечению новых игроков. Короче говоря, "from fans for fans".

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

Лицензионный диск представлен компанией "АДМ-опт"

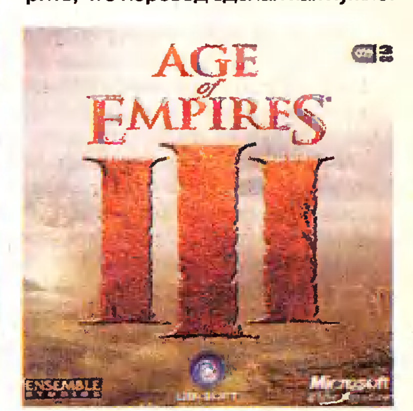
Антон Борисов

Age of Empires III

Название локализации: *Age of Empires 3*
Разработчик: *Ensemble Studios*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Локализатор: *1С*
Количество CD в локализованной версии: *3*

Age of Empires 3, отличная стратегия с увлекательным и оригинальным игропроцессом, получившим признание по всему миру, обзавелась при помощи "1С" русскоязычным оформлением.

В играх жанра RTS качество переведенного материала занимает если не ведущую, то, бесспорно, немаловажную позицию. И в данном случае можно с уверенностью говорить, что перевод сделан как нужно:



все характеристики и описания оформлены точно и стилистически грамотно.

А вот звуковое сопровождение подкачало — зачастую актеры, озвучивающие ролики, не успевают не только за субтитрами, но и за происходящим на экране. Между их репликами настолько большие перерывы, что можно смело идти заваривать чай, — все равно великий правитель ответит на вопрос, заданный ему не менее великим колонизатором, как раз к вашему возвращению. В некоторых роликах паузы затягивались настолько, что говорящий просто не успевал полностью выдать свой текст, как ролик оканчивался. Впрочем, голоса для персонажей подобраны весьма недурно, при этом англичане говорят по-английски, а русские по-русски.

Имеется здесь и хорошее руководство пользователя (правда, запрятали его на первом диске довольно глубоко). Оформление коробки тоже радует: стильно и красиво.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Belfegor

БЛИЦ

Костлявая старушка с косой может быть спокойна: месяцок на беседы о ней мы выделили. Будем надеяться, что за этот знак внимания она сделает нам в будущем какую-нибудь поблажку или отсрочку. Так что, гражданочка в черном, можете спокойно отдыхать в своем готичном кресле-качалке, связать себе новый капюшон и поточить орудие сельскохозяйственного труда. Ну, а если вы и "ВР" выписываете, можете почитать, что пишут про ваши виртуальные деяния наши читатели.

К слову, данная тема вызвала просто убийственный – простите за грустный каламбур – ажиотаж среди наших читателей, посему далеко не все высказывания попали на страницы газеты. Однако желающие могут посетить тему «Блица» на форуме, где удобно расположилось более 110 сообщений (www.nestor.minsk.by/vr/hell/2006/05/121500.html).

«Как вы реагируете на смерть вашего виртуального воплощения?»

Diamond: Лично для меня смерть моего игрового Альтер-эго что-то значит только в FPS и TPS. На этой почве у меня возникла мания сохраняться каждые 5-6 минут. Но так хотя бы легче переживать смерть персонажа. Ведь если играть несколько часов без единого сейва, то при случайной смерти заново проходить добрую четверть игры... Думаю, особо нервных это может заставить даже бросить прохождение. Ведь когда я, играя в F.E.A.R., после полутора часа безумного адреналина нарвался (да, глупо нарвался) на кучку клонов, да еще и во время перезарядки... В общем, мне стоило большого труда оторвать злобный взгляд от монитора и заставить себя опустить руку с зажатой в ней мышкой.

Но никогда нельзя забывать, что виртуальное воплощение — именно виртуальное. И никакого отношения к реальной жизни не имеет. Понимая это, легче играть и переживать смерть своего персонажа. И конечно, это сохранит вам нервы.

Dima: Смерть моего виртуального героя не вызывает ничего, кроме небольшого раздражения. Есть, конечно, шедевры игровой индустрии, когда игра затягивает настолько, что виртуальная смерть — это позывные в реальный мир.

AR@90rN: На смерть своего виртуального персонажа я реагирую спокойно, более бурные эмоции у меня вызывает гибель моих товарищей (играющих со мной по сети). Возникает желание отомстить, растерзать обидчика, не жалея ни собственной жизни, ни машины (виртуальной, разумеется, жизни и транспортного средства).

Таэлин: Обычно я спокойно реагирую на смерть моего воплощения в игре. Возможно, потому что я играю в игры, где редко умираю. Например, в шутеры играю очень редко. Ругнусь слегка иногда — и загружу сохранение. Другое дело — смерть в онлайн игре, особенно если лаг — вот тут, и несчастная клавиатура может получить затрещину. Правда, это все только на первое время, потом привыкаешь к подобным пакостям сервера.

Sadako Yamamura: В Q3A на смерть от грязных потных лап бота я реагирую round restart'ом, ибо считаю, что это позор, когда твое виртуальное воплощение убивает какой-то тупой godlike бот. P.S. Это не относится к spiterbot'ам.

Alex_51: Несколько раз задумывался, когда погибал, особенно когда это случалось ближе к концу игры: "Вот так заканчивается приключение. Гордон Фримен (Карл Джонсон, Сэм Фишер, Макс Пейн и т.п.) убит, будет похоронен в безвестной могиле (это в лучшем случае), а мир будет стонать под гнетом зла и несправедливости, а все потуги героя пропали напрасно. С этими мыслями я нажимал quick load, и мир вздыхал спокойно!

Gex: Все от жанра, да и просто от случая зависит. Иногда относишься спокойно, иногда раздражает, когда смерть случается по вине криворуких разработчиков, иногда наоборот — сделана так зрелищно, что аж в улыбке расплываешься (когда UT2003 с рагдолом вышел, специально на карте Gael прыгал в яму, чтоб позырить, как тело о трубы бьется). Примерно то же относится к файтингам, даже если дуешь, но дуешь красиво, отрицательных эмоций не возникает. Больше всего бесит, когда в MMO-играх высоколевельный гад убивает тебя и потом продолжает ганкать.

Away: В принципе, к убийствам моего героя отношусь спокойно. Неприятно, конечно, бывает, когда перед самым чекпоинтом или концом уровня тебя "отоваривают" по полной. Однако больше всего раздражает, когда копы ловят в NFS: MW. Особенно после того, как после получасовой шальной погони набрал солидное число очков и кажется, что уже почти оторвался. Вот тогда в самый неподходящий момент тебя и "цапают". Становится очень обидно. Жаль, что нельзя в таком случае, как в ГТА, выйти из машины и пострелять маленько. А потом попытаться "свалить".

dr. Shatz: Жизнь персонажа стал ценить во время игры в Diablo 2. После — StarCraft. Или наоборот... Потом это стало вроде комплекса, что ли. Не мог допустить, чтобы "меня" убили или победили. Появлялась обида то ли на себя, то ли на врагов. Даже сломал одну клавиатуру (но в большей степени повлиял ее возраст).

Riven: В играх однозначно бесит смерть, когда на какой-нибудь громадный уровень дается одна жизнь (без чекпоинтов и сейвов). Никогда не забуду, как ползал по горам по полчаса в Project IGI со снайперкой в дрожащих руках. Ну, а самая страшная смерть была в далеком 1997 в Resident Evil, когда после смерти меня кто-то постоянно доедал.

XqUzME: Как правило, чувствую досаду, особенно если смерть получилась глупой. Никаких этих "сопереживаний" я не испытываю. Хотя... Помните смерть лейтенанта суперсолдат из NOLF 2? Я почти плакал! А выражение лица Кейт вообще выражало всю мировую скорбь. А, например, смерть Клеймана, падающего в трубу, вызвала лишь смех. А вот смерть Сэма Фишера, сорвавшегося в пропасть, предсмертный крик, негромкий хруст... Волосы дыбом встают...

Silver_Amber: Смерть ПЕРСОНАЖА! Вот ключевое слово. Мне глубоко фиолетово на смерть персонажа, ведь сэйв поможет. Это всего лишь игра! Как можно бояться смерти по ту сторону экрана, когда ты и сам уже уложил сотню, а то и больше противников. Игра — это развлечение и не более того, а если тебя волнует, что твое Альтер-эго отбросило кони, значит начинается маразм, пора заканчивать с играми.

13ый: Смерть персонажа мне безразлична. А вот когда она происходит в одном и том же месте, по одной и той же причине и несколько раз подряд, то я начинаю немного нервничать, а иногда и ругаться, тихонько так, почти про себя. До порчи аппаратуры никогда не доходит. Предпочитаю злиться и буянить по другим причинам.

евгений: Пару лет назад после смерти персонажа очень переживал, и это заставляло сохраняться перед каждой дверью (в прямом смысле). Однако сейчас я никак не реагирую на смерть своего Альтер-эго, но привычка часто quicksave'иться осталась.

SlamBerG: Зависит от игры, от настроения и от возможности quick save. Но главное, по-моему, — настроение. Если оно хорошее — все ОК. Если настроение плохое, то у меня все идет по порядку: ругаюсь про себя; ругаюсь вслух; очень громко кричу; показываю компу кулак, обзываю его:); бью по столу; бью по клаве; вырубаю игру, если не помогает, то весь комп. Впрочем, в плохом настроении стараюсь за комп не садиться, чего и вам желаю.

makarevich: Я чаще всего злюсь, когда играю в Pro Evolution Soccer 5 на 6 звездочках. Бывает, играю, не пропуская голы, а комп ударит не сильно на 85-й мин. — и мой голкипер будет просто стоять и смотреть, как мяч вкатывается в ворота. Из-за этого теперь играю в FIFA06 Word Cup.

Хэтч: А я улыбаюсь и говорю, что я, старый пень, не смог пройти даже такой легкий эпизод. =) Это меня подзадоривает, чтобы перепройти. Ну, а если очень вжился, то бывает, что ощущаю меч врага у себя в животе или яд, растекающийся по жилам. Но игр, которые могут дать такое ощущение, чрезвычайно мало. Увы.

[Т]ролик: ...снежные метели сметают все препятствия на своем пути. Это Сибирь. Мужик в строгом черном пиджаке выходит из самолета с двумя заряженными пистолетами. Проносятся возгласы: "Кто это?", "Откуда он?". Но долго думать не приходится — мужик стреляет во всех, кто движется. Военные падают один за одним. Но вдруг кто-то подкрался сзади и выстрелил из винтовки Драгунова. Мир начал сереть. Мужик неспеша обернулся и разрядил всю обойму... Последнее, что он запомнил, — это мееедленное падение и окончательную темноту окружающего мира...

Кто не догадался, это Hitman: Contracts. В 3-ей миссии все было примерно так. Вообще в Хитмане очень круто реализовали смерть. Хотя был один прикол, когда я полз по лестнице и в меня палил снайпер. Он выстрелил, а я все ползууу. Еще один выстрел, еще, еще. Так и не дополз и нелепо умер "на лестнице" :).

Snayp: Из всех игр, которые я вспомнил, только одна запала мне в душу надолго, запала и осталась где-то там, внутри. Эта игра — "Сибирь 2", для меня это самая лучшая игрушка на свете, прекрасный сюжет, музыка и окружающий мир, погружают тебя и ты уже не живешь обычной жизнью. Ты живешь жизнью милой девушки Кейт Уолкер, которая терпеливо помогает осуществить мечту старика Ганса, а это побывать на острове "Сибирь" и увидеть Мамонтов. Такие светлые, прекрасные игры заслуживают уважения. И вот настал последний ролик. Вот Ганс нежно обнимает хобот мамонта (тем временем наворачивается слеза) и уходит в последний путь (наворачивается другая слеза). Ганс отдаляется, позже уши настигает двойной звон колокола — это означает, что Ганс умер (становится грустно лишь от одной мысли, что продолжения не будет, слезы катятся по щекам, а ты сам этого не замечаешь). Это единственная игра, которая смогла меня разжалобить, и я рад, что когда-то играл в нее.

Soy: Когда играешь в Rainbow Six, идешь на выполнение операции с товарищами (пусть даже ботами), видишь, как они замертво падают под градом пуль противника, — все внутри сжимается... Понимаешь, что просчитался, в мыслях проскакивает: "А что бы было, если бы это случилось в реальности..." Но это не конец — операция должна быть выполнена до конца: заложники освобождены, а террористы наказаны. Осторожно приоткрываешь роковую дверь... Только автоматная очередь где-то в глубине здания, чей-то крик, в глазах темнеет... Несколько секунд сидишь за монитором и чувствуешь, как дрожат руки — это было только на экране... Выключаешь компьютер и идешь спать. Но мысль о погибших напарниках не дает сну овладеть тобой.

Миротворец: В общем-то спокойно к этому отношусь. Исключениями являются только те моменты, на которых подолгу застреваешь — тогда сильное раздражение. А вот что настоящий кошмар, так это проходить Diablo 2 на хардкоре (когда при гибели персонажа стирается его сейв). Там уже можете представить, что значит погибнуть в четвертом городе!

Tular: Я персонажа даже специально иногда убиваю — для интереса!

RonVisal: Как можно действительно переживать всей душой смерть своего героя? Вот если Вы проникнетесь всей горечью сердца к чужой потере и чужому горю... Нет, не виртуальному... Тогда вы действительно окажетесь человеком! А не каким-нибудь обыкновенным геймером, который жалеет о потерянных хелсах.

Raven-BF: В старичке Диабло 2 смерть воспринимал как оскорбление, так как играл в первую часть с самого ее появления и считаю себя профи. А во второй Халфе очень переживал за Аликс и Гордона в конце игры: жалко было (хотя теперь знаю продолжение).

Dark Hedin: Если умирать на одном месте, то первые 5 смертей вызывают азарт, вторые 5 — нервные постукивания пальцами по столу, третьи — проклятия и не очень хорошие слова по поводу ума героя (хотя я и понимаю, кто виноват!) Ну, а дальше — я себя не контролирую!

Грешник: Это еще смотря какое виртуальное воплощение. Например, когда меня убивают в HL2, D3 или Painkiller, я без особых чувств механически жму F9 (quick load). В CS нервно шепчу "черт". А вот когда я прошел незабвенную "Мор. Утопия", то понял, что эскулап Даниил "умирает" уже где-то к середине или к 1/3 игры, т.к. его ум атеиста и реалиста не в силах понять причину и суть происходящего, и он отчаивается. Поэтому прохождение за него вогнало меня в депрессняк.

Решительность и рьяность Артемия вызвали во мне чувство глубокого уважения к этому герою, и я настолько вжился в его роль, что долго не мог привыкнуть к "оболочке" юной Клары. В его жилах кипит кровь истинного мужчины, и ему плевать на собственную боль и смерть. Он будет продолжать бороться, даже когда надежды уже нет.

А Клара... В своей детской невинности, чистоте, нежности и хрупкости она несет исцеление всему Городу. Она — жизнь!.. Недаром она начинает свой путь буквально выйдя из могилы. И, честно говоря, в процессе игры моя героиня редко погибала от чьих-то рук. Может только пару раз — по случайности.

Не в самый легкий период моей жизни это виртуальное чудо исцеления маленького степного городка поселило во мне надежду на собственное спасение...

GeoHounD: Бац! Меня срезали очередью/поджарили спеллом/раздавили автомобилем. Вжжик! Я снова держу автомат/размахиваю мечом/угоняю тачки. Все возвращается на круги своя по чекпоинту/с места последнего сохранения/с начала уровня (тьфу-тьфу-тьфу!). В играх я чувствую себя бессмертным, и ради этого в них стоит поумирать, ведь в жизни это доведется сделать лишь один раз — и никаких тебе сохранений.

753crook: А у меня на рабочем столе такая красивая и расслабляющая обоина стоит (сииииnее море и остров). Когда меня кто-то долго и упорно убивает (треклятые немцы в Call of Duty), то я выхожу на рабочий стол и любуюсь на картинку. Помогает.

Dark Blues: Все зависит от того, насколько вживаешься в роль своего героя. Чем больше усилий ты прикладываешь для его создания (RPG), тем сильнее обида от его смерти. А вообще не люблю умирать, даже виртуально. Возможно, сказались случаи в жизни, после которых начинаешь любить жизнь, какой бы она ни была.

imm_s: Единичная смерть приводит к спокойной загрузке сейва (я бы сказал, на автомате), конечно, если сохранился я недавно, если же последний сейв почему-то давний, то приходится с неудовольствием переигрывать. Если прибили пару раз в одном месте, это вызывает азарт и повышенную активность в данном куске игры, где, извращаясь различными способами, доказываешь врагам, кто тут главный. Если же доказательства оказываются недейственными, и герой продолжает дохнуть, то это уже приводит к разным реакциям — от апатии до агрессии (кулаком могу по столу стукнуть, но редко). Если же и тут игра продолжает упираться, то ей выносится строгий приговор — Альт-Ф4 до лучшего настроения (моего, естественно). Вообще париться на одном месте не люблю, потому приговор выношу частенько, и помогает, кстати. Во всех случаях больше влияет тот фактор, что какую-то часть игры приходится проходить заново, тратя свое время на "устаревший" материал, смерть героя абсолютно безразлична, если бы он умирал и тут же воскресал без отрицательных бонусов — это, наверно, даже особо и не замечалось бы. Только хотелось бы пройти игру "почище" — без постоянных смертей.

MaXiM: Помню, играя в Max Payne 2 первый раз, когда я дошел до Влада, не знал, что нужно выстреливать цилиндры, которые держат конструкцию. И Влад меня все время убивал. Я был в такой ярости, что от злости подбежал к стене и что силы ударил по ней кулаком. И разбил кулак до крови. Вот.

N_UT: Смотря в какой игре. В UT2k4, например, чаще всего реакции никакой, на автомате клик мышкой — и вперед. Иногда удивление и радость (!): "...оооо! Эти боты все же что-то могут!" Ну а если РПГ... Раздражение из-за долгих загрузок, из-за самого же факта смерти — почти никогда. А вот обида и сожаление — разве что в Fallout и Gothic, играх с живым миром. В таких не хочется умирать.

Dancer: Если смерть героя повторяется не один раз на одном и том же месте, то хоть головой об стенку бейся. Зато после прохождения этого самого момента злость переходит в гордость: "Да! Я умнее этого чертового AI!". Ну, а больше всего задевает смерть героя в MMORPG, т.к. теряется много нажитого непосильным трудом.

MoloT: В большинстве случаев отношусь пофигистически к человечку в мониторе, в который раз уже издающий предсмертный звук. Но есть игры, хорроры например, от которых мурашки по коже, — вот в таких играх умирать страшно, реально чувствуешь себя не в своей тарелке. Ну, а как представитель белорусского Guilty Gear движения, могу смело сказать, что, наверное, каждый волнуется за своего персонажа, когда играет в этот замечательный файтинг, и переживает смерть своего персонажа болезненно, особенно хорошо это видно на чемпионатах.

Indigo: Потеря любого героя у меня довольно чувствительно сказывается на нервах, но, пожалуй, в "Море.Утопия" фактор жизни ой как необходим, а смерть воспринимается как самое страшное, что с тобой происходило. Вот идешь с ножом в руках (револьвер — слишком дорогое удовольствие), и тут тебе шагах в пяти попадается бандюга, так мило поигрывающий ножичком. Кажется, вот он сейчас как кинется, а ты ему как врежешь! Ан нет, бандюга стоит как ни в чем не бывало и... как швырнет этот нож в тебя... И вот опять перед глазами синее небо... В такие моменты хочется не только разбить все стоящее под рукой вместе с компом, но и уехать в глухую деревню, куда технический прогресс еще не добрался.

См. страницу 7

НАША ПОЧТА

Чукча — не игроман, чукча — игродел

Старая присказка на новый лад

В последнее время "ВР" все чаще получает письма типа "во мне погибает разработчик игр, что делать?" Возможно, авторы далеко не всех подобных посланий всерьез собираются связать судьбу с геймдевом, но, так или иначе, стоит, наверное, дать "оптовый" обстоятельный ответ на подобные вопросы. Несмотря на то, что профильная пресса "и входит, и не входит" в состав индустрии одновременно, мой обзор ситуации с трудоустройством в геймдеве, думаю, окажется интересен многим будущим игроделам. Ну а опытные представители индустрии из числа читателей смогут в дальнейшем своими письмами прокомментировать изложенные здесь мои представления.

Итак, вы ждете не дождетесь момента, когда сможете приложить руки к игре своей мечты ("RPG+TBS+FPS в постапокалиптическом антураже с живым миром, ATB-боями и анимешными персонажами") в составе одной из игровых компаний или собственного коллектива? Сразу спешу разочаровать — если у вас нет в дядях олигархов-Рокфеллеров и финансы сильно ограничены (много меньше миллиона долл.), навряд ли вы чего-нибудь удобоваримое сможете "родить" вообще. В разговоре с "зеленой" командой издатель/продюсер, услышав о грандиозности задумок, лишь покрутит пальцем у виска; денег, разумеется, не даст. А без денег разработку вести как-то совсем неинтересно — энтузиазмом сыт не будешь, да и он имеет неприятную особенность быстро заканчиваться. Компания, куда вы, возможно, устроитесь работать, к подбрасываемым вами идеям создания "игры мечты" тоже наверняка отнесется с опаской (т.е. зарубит их на корню). Запомните раз и навсегда, что "игру мечты", вам, зеленому и неопытному, никто делать не даст. А когда вы станете менее зеленым и более опытным, очертания "игры мечты" наверняка сильно-сильно трансформируются ;).

Вхождение в геймдев может быть как личным, так и групповым (с "командой"). Эту самую команду можно попробовать сколотить самостоятельно, но, боюсь, успеха в таком случае будет добиться сложно. Судите сами: опытные работники (программисты, художники, дизайнеры...) навряд ли согласятся работать бок о бок с новичками за "никакую" (или символическую) зарплату — именно такое вознаграждение, к сожалению, может предложить подавляющее большинство молодых компаний. В свою очередь, на "зелень" без послужного списка навряд ли обратит внимание какой-нибудь более-менее достойный издатель/продюсер, денег не даст, и в итоге, замкнет неприятный круг. В то же время команда из матерых специалистов с каким-никаким достатком (и приработком, и набором реализованных проектов АКА "портфолио") будет обладать уже совсем другим классом и желание издателей/продюсеров общаться/сотрудничать будет куда выше.

Подытожим: создавать собственную "зеленую" команду с нуля на голом энтузиазме нет смысла в 99% случаев, а вот для более-менее опытных работников с послужным списком (даже не в игровой отрасли) уйти на вольные хлеба, работая на благо уже своей компании, — безусловно, интересная и хорошая перспектива.

Но как же стать "более-менее опытным работником"? Надо просто-напросто устроиться работать в какую-нибудь игровую либо аутсорсинговую (например, выполняющую графические работы) компанию. В нашей стране и тех, и других — хватает (из первых — Arise, Steel Monkeys, Wargaming.net). В сопредельных России и Украине таковых еще больше; там выше и уровень зарплат, и (в целом) уровень профессионализма работников. С точки зрения получения опыта "близкое забугорье" — практически идеальный вариант. Касательно удаленной работы — с этим сложнее. Да, нередко художественную часть (и видео, и переводы, и еще что-нибудь) отдают "на сторону", но отдельной персоне получить крупный заказ нереально — надо устраиваться в местную компанию и сотрудничать уже опосредованно через них.

Впрочем, все детали зависят от того, что именно вы хотите делать. Рассмотрим основные игровые профессии в геймдеве, начиная, разумеется, с программистов. Эти ребята — альфа и омега всего проекта. Что им надо знать? Отлично знать математику (особенно для 3D), особенности программирования ИИ (для программистов ИИ), хорошо владеть MSVC++ и иметь за плечами какой-никакой опыт разработки в любой области. Если до этого вы пару-тройку лет внятно программировали (и тем более решали какие-то коммерческие задачи), если умеете и желаете рьяно овладевать новыми знаниями, вас наверняка возьмут. Пусть и не мирового класса разработчики, пусть и не на оклад в несколько тысяч "условных", но все же.

Вторые по важности ребята — геймдизайнеры (художники, не обижайтесь!). Они не просто "сочиняют, как и что будет", а выполняют огромное количество всевозможных функций, связанных с созданием, обработкой и корректировкой общей концепции и геймплея финального проекта. На них — вся внутренняя игровая механика, баланс, оценка соответствия художественных элементов игровой атмосфере и так далее. Недалеко от геймдизайнеров ушли мапдизайнеры — они выполняют менее глобальные и более утилитарные, но при этом все равно очень важные функции. В частности, создают карты/уровни, делают их максимально интересными и играбельными (в рамках игровых возможностей), а заодно их тестируют, и помогают дизайнерам выполняя различные утилитарные функции. Для работы в качестве дизайнера/мапдизайнера не надо быть семи пядей во лбу, но без умения быстро и четко формулировать мысли как устно, так и на бумаге, солидного игрового опыта и опыта игрового созидания (карты/моды/уровни и т.п.) "далеко уехать" в этом ремесле тоже не получится. Ну и разумеется, желание и возможность быстро учиться тоже должно обязательно присутствовать — отрасль специфическая, незаметных для новичков нюансов — великое множество.

Художники/аниматоры, по сути, не менее важны чем вышеупомянутые классы геймдева — без красивых движущихся картинок игра должна быть слишком уж гениальной, чтобы произвести впечатление. Художники в геймдеве — это, разумеется, соответствующий вкус и умение рисовать, знание на очень высоком уровне 3DS/Maya (для трехмерных художников) и Photoshop/Illustrator/... для художников в 2D. Есть соответствующие скиллы — записывайтесь в художники.

Четвертая наиболее массовая и привлекательная для многих "профессия" в геймдеве — это QA. За модной ненашенской аббревиатурой скрывается фраза "Quality Assurance", т.е. "контроль качества". Грубо говоря, QA — это тестирование. Всестороннее и глубокое тестирование готового, не готового и готового не полностью проекта. Не стоит, однако думать, что "играть в игры" от зари до зари — это так просто. Тем более что тестирование — это не игра, а, в основном, поиск багов с мучительным выявлением их причин. К тому же хороший "тестер" должен быть очень неплохо знаком и с языками программирования... Однако на данную позицию народная тропа не зарастет (и не зарастает) — очень неплохая площадка для прыжка "в программисты", требующая не так много начальных знаний, как остальные; пусть и не самая "благодарная", не самая "благородная", не самая высокооплачиваемая...

Помимо этих профессий, в компаниях встречаются различные редакторские вакансии, должности руководителей проектов, PR, сценаристов, звуковиков и т.п., но туда "с улицы" (и без солидного опыта работы) попасть куда сложнее, да и в основном они актуальны лишь для крупных разработчиков/издателей.

Для вхождения в отрасль лучше всего, на мой взгляд, начинать с одной из вышеупомянутых четырех. Потом — набираться опыта, копить денежку и, наконец, создавать собственную студию. Или, как вариант, дослуживаться до крутых должностей в чужих компаниях. Учтите, что рынок медленно, но верно укрупняется, и у маленьких не слишком опытных (или вообще без послужного списка) команд шансов на выживание в нынешних суровых условиях очень мало. Так что читайте (dtf.ru, gamedev.ru, gamasutra.com, спецпрессу, книги по предмету), изучайте, познавайте и растите как специалист. Не пытайтесь только объять необъятное (плохой художник+средний программист+начинающий звуковик "в одном флаконе" навряд ли кому-то понадобится) — выбирайте свою отрасль и продвигайтесь в ней; как объявится возможность (и если останется желание) — приходите в игродельчество. Там, думаю, будет уже проще — да и коллеги помогут.

Разумеется, даже трети части того, что хотелось бы рассказать о работе в геймдеве (с точки зрения игропрессы) поведать не удалось — может, чуть позже, с привлечением непосредственно инсайдеров из индустрии получится более обстоятельно "пролить свет" на вопросы по теме, но пока, в рамках традиционного "НП Intro", пора закругляться. А то как всегда обвинят в "растягивании вступления", занудстве и прочих грехах.

Итак, "вы нам писали":

< Rockliff [rock-n-kooh@mail.ru] >

Здрав будь, Nickky (черт, опять [shift] запал!), приветствую также всех "Радостных Виртуальщиков" и тех, кто читает в данный момент мое письмо. Перейду сразу к телу:

1. Наблюдается что-то мне в последнее время тенденция снимать фильмы по играм. Слабенькая такая, неокрепшая еще (уверен, окрепнет). Таков мой ход мыслей оттого, что я недавно посмотрел Silent Hill (и да не настигнет меня меч палача, ибо не играл я ни в одну из частей). Так вот, "слабенькая" — потому, что мало еще фильмов по культовым играм снято, и пока голливудовцы перелопачивают по двести раз все фабулы, которые уже в печенках, огромный полигон для творческой режиссерской мысли простаивает, пролеживает, просиживает и иже с ними. Это ж только представить себе: фильм по Старику, Варику, Дьябле, (ну по Контре, конечно можно не снимать, а вот по Кваке 2-4 — хорошо бы), а по Невервинтеру может целая "Война и мир" получиться, если с ровными руками\мозгами к этой задаче подойти, а не так, как в случае с приБлудной хРенью.

Ну зачем же так о Rayne?;) Кино по WoW уже анонсировано, да и вообще на стапелях киностудий хватает "игровых" проектов. А тенденция, кстати, совсем даже не новая: был в свое время "трэшак" и по Street Fighter, и по Mortal Kombat, и по MechWarrior что-то низкобюджетное видел не один раз... Просто как-то до сих пор действительно достойного кино по мотивам игр не получалось...

Но пока это дойдет до умов киностудийных заправил, все шедевры и кандидаты на экранизацию просто-напросто могут быть забыты. Так что остается мне пока только мечтать увидеть на большом экране плавную поступь Vulture из "Мехового Воина" (или, разве что, снить ее).

2. В прошлом письме я затрагивал тему игровой атмосферы. В этот раз я хотел бы выразить свое мнение по поводу другой атмосферы — атмосферы "ВР". "Че, загнул?" — "Не гони, есть такая". Прежде всего потому, что сама "ВР" имеет ряд сходных черт с игрой. Она также затягивает, заставляет проглотить все, а потом вернуться к наиболее интересному, и потому запомнившемуся. На самом деле, как в игре, в "ВР" в глаза бросается в первую очередь "графическая составляющая", "меню" (первая страница). К тому же у читателей есть возможность влиять на "ВР" — в этом ее интерактивность. Ведь, как ни крути, а "НП" и "Блиц" формируются благодаря мнениям читателей, хотя они и направлены в нужное русло. Правда, раньше интерактивности было чуточку больше (поэзия, изобразительное искусство), но мне кажется, что нет такой большой разницы в атмосфере тогдашней и сегодняшней. Ну и, конечно же, львиная доля приходится на умы "Радостных Виртуальщиков".

Изысканный комплимент — спасибо.

Хочу только добавить, что своя особая атмосфера есть и на форуме "ВР" (http://nestor.minsk.by/vr/hell/index.html) — часть обсуждения газеты, игр и вообще всего вокруг переместилась с полос газеты туда. Будет возможность — заходите в гости!

P.S. Не в тему как-то постскриптум вышел, но тем не менее. Никто не знает, где можно раздобыть таких исполнителей как Empirion, Cirrus, Cellmates? Сколько лет ыжчу, только парочку композиций нарыл.

Только что Shareaza (многосетевой P2P-клиент) в ответ на запрос "Empirion" (Audio) выдала больше сотни результатов. Думаю, там и надо искать.

[Баранов "Roacher" Андрей <tarakash@rambler.ru>]

Трудно нынче стало жить. Доброта в людских сердцах постепенно исчезает. Не знаю, с чем это связано, но постепенно мы становимся злыми, замкнутыми в себе. Если раньше, в далекие и не очень, советские времена люди были более открытыми, добрыми, ходили, друг к другу в гости, то сейчас — закрылись у себя дома и пялятся в телевизор или компьютер. Если общаются, то только с родственниками или близкими друзьями и то посредством телефона или Интернета. А иногда и об этом забывают. Деньги стоят на первом месте. Во всех капиталистических странах у людей одна цель — нажить большое состояние. Про любовь и добро они забывают. Кругом деньги, злые деньги. Мы становимся наглыми меркантильными субстанциями. Подумайте об этом. Это так, предисловие, вроде того, что пишет Никки в начале рубрики "Наша Почта".

После таких предисловий прям даже и жить не хочется. Впрочем, на мой взгляд, не все так страшно — даже в нашем циничном мире "экономической эффективности" остается место и чувствам, и душе, и нормальным человеческим взаимоотношениям. Самое главное, чтобы место этому было в каждом из нас — тогда и жизнь подтянется.

Приветствую почтальона и всю редакцию ВР! Мысли, изложенные выше, пришли ко мне уже после написания письма, но я решил его подправить и сделать нечто вроде предисловия. На днях наткнулся на старые статьи некоего Николая Щетько и после их прочтения решил почитать и старые номера ВР. Знаете, что-то в них есть особенное, отличное от современных... В конце концов, я пришел к версии, что нынешняя ВР стала хуже. Вопреки всей критике и всем стараниям авторов. Почему? Почитайте предисловие и подумайте. Если не получается — объясню. Раньше, не так уж и давно, игроделанье не являлось одним из способов наживания денег. Игры делали маленькие и "средненькие" компании, считавшиеся неперспективными и энтузиасты-любители. Оттого игра шла от души, а не ради наживы.

Посмею с этим не согласиться — получать деньги за свои труды (игры) люди хотели всегда, просто раньше мы об этом не задумывались. Так, когда я переписывал у друзей кассеты с игрушками для "Спектрума", то мне (да и друзьям) даже в голову не могло прийти, что эти сотни килобайт игр "во всем цивилизованном..." стоят много дороже носителей. Защита от копирования казалась просто несуразной шуткой для того, чтобы облагородить экраны загрузки, а сакрального смысла надписи "Cracked by Bill Gilbert" не понимал, похоже, никто. Зато по популярности Гильберт тогда, безусловно, обходил Гейтса ;).

Так и обзоры. Сначала были душевными, если можно так выразиться, а теперь авторы стали относиться к их написанию более безответственно. Может быть, даже неумышленно, а лишь потому, что поддались всей этой рутине, окружающей нас. Не блещут рецензии также и оригинальностью. Поэтому, кажется, что все обзоры написаны сухо и строго по плану, как школьные сочинения. В результате читать их скучно — я бы посоветовал

прислушаться и постараться исправить ситуацию. А то как-то обидно. После прочтения настроение только ухудшается...

"Имена, пароли, явки"? В смысле, "статьи, авторы"?.. Не верю, что все одинаково плохо! Как раньше, так и теперь хватает и суховатых описаний, и оригинальных, ярких обзоров. В свою очередь замечу, что "ремесленность" обзоров — это нормально. Запас креатива у всех ограничен, и под влиянием тех или иных обстоятельств что-то может описываться более блекло, что-то — более ярко. Стандартные колебания.

Но есть и другой вариант. Вполне возможно и, само собой, естественно, что все постоянные читатели ВР попросту стали взрослее и начали по-другому относиться к прочитанному. Теперь нам есть, с чем сравнивать, а чаще всего кажется, что все уже прошедшее — лучше. Вот такая вот двойственность.

По-моему тема весьма интересна и ее стоит обсудить, но я не вправе навязывать окружающим свое мнение. Желаю газете процветания, а авторам — творческих успехов. Всего доброго!

Тема, конечно, интересна, но обсуждали ее с переменным успехом чуть ли не все время существования "НП":-\



[Алексей]

Доброго времени суток, ВР. Спасибо за интересный майский выпуск, отдельный респект Николаю за статью про КРИ 2006. Но некоторые моменты, как мне кажется, портят впечатление от газеты.

Во-первых, обзор фильма "Горбатая гора" (стр. 20): "Несмотря на все свободы и запреты вмешиваться в чужие жизни, общество не может устоять перед порицанием "неправильной" любви... Смешки в передних рядах, возгласы неодобрения лишний раз подтверждают, что не все "созрели" для таких показов..." Получается, что автор обвиняет всех, кто "против" однополой любви в консерватизме, недалекости и т.д. Надо заметить, что в Советское время за подобные отношения была статья, насколько я знаю, у нас в РБ ее тоже пока не отменяли. А в том же Китае можно получить высшую меру наказания. По той простой причине, что сколько бы ни кричали о свободе и т.д., но есть границы, переступать которые не имеет права никто. Однополая любовь — это тупиковая ветвь развития. Ведь можно снять фильм и про фашизм с "человеческим лицом".

Доброго дня и вам! Касательно обзора фильма — на мой взгляд, не стоит интерпретировать эту фразу как "обвинение в консерватизме и недалекости". Отнюдь — у каждого человека есть священное право относиться к однополой любви (как и любому другому явлению любой сферы жизни) как он сам считает нужным. В то же время, полагаю, необходимо уважать ценности и убеждения других людей — особенно в том случае, если они не ущемляет интересов общества в целом.

Я фильм не смотрел, но не думаю, что в нем пропагандируются подобные отношения. Но раз они в обществе есть (и даже если их считают отрицательными), почему о них нельзя говорить? С моей точки зрения, фраза обозревателя относилась не к консерватизму и недалекости осуждающих гомосексуализм, а к поведению зрителей в кинотеатре. На мой взгляд, культура поведения нашего зрителя в кинотеатре просто "никакая": катающиеся во время сеанса бутылки в проходах, постоянное чавканье со всех сторон, звонки телефонов, громкое обсуждение фильма и глупые комментарии... Какие бы то ни было чувства (ну разве что смех в эпизодах) слишком агрессивно демонстрировать при просмотре — значит показывать свое неуважение к своим соседям по кинозалу, которые тоже заплатили деньги и тоже хотят посмотреть фильм, а не послушать хруст чипсов, дурацкие комментарии и смех в неподходящий момент.

***

Письма для "НП", отправленные вам на адрес vr@nestormedia.com либо 220113, Минск, а/я 563 ни в коем случае не теряются — так что смело присылайте, не скучайте и до встречи!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

БЛИЦ

Начало на стр. 5

Guru: Играл я в BloodRayne 2. Застрял на одном моменте. Долго играл... В конце концов, со злости на клаву так двумя руками надавил, что ножки от клавы отломались! Неприятно...

Kroll: Смерть персонажа... В этом вопросе жанр игры является решающим критерием оценки "важности" потери виртуального Альтер-эго. Мне как человеку, играющему преимущественно в игры с приставкой "-RPG", очень неприятно и обидно терять часть опыта и вещей (это касается онлайновых ролевых), с таким трудом добытых. Хотя, по большому счету, реагирую на это дело спокойно. Чего и всем желаю.

Creeper: Смерть моего Альтерэго — это гигантский шаг назад по сюжету/развитию персонажа. А все потому, что я частенько забываю вовремя сделать сэйв. Вот и стоит выбор — начать с предыдущего уровня или с того же, но без оружия (Duke3D, Blood), или проходить подземелье заново, или просто, разозлившись на себя/свою короткую память, жестко отресетить комп/выйти из игры. В противном случае, смерть — это повод изменить тактику прохождения трудного участка.

***

Как видим, разные мнения и мысли по поводу виртуальной погибели встречаются среди наших респондентов. Есть среди них и особо нервные товарищи, есть и вечно фиолетовые флегматики. В одном большинство согласно: виртуальная смерть пускай останется виртуальной. Да не станет "ступор" на одном из моментов в игре поводом для снижения самооценки или же нервного срыва. Как было сказано, в реальности мы умрем (к сожалению, когда-нибудь) всего лишь один раз, а в игре побаловаться, поиздеваться над персонажем и заодно заставить упомянутую старушку с косой лишний разок-другой/десятый попотеть (надеюсь, она этого не слышала;) можно до бесконечности — или пока не надоест.

С одной стороны, хорошо и приятно, если прошел всю игру без единого просчета, без единой смерти, но — с другой — согласитесь, что, добив, наконец, эпизод, с которым маялся не один час, чувствуешь колоссальное моральное удовлетворение. Чаще всего получается так: если за время прохождения ни разу не убили — игра слишком простая (и, соответственно, не такая интересная/адреналиняющая), а AI или настоящий противник туп до безобразия или, как минимум, "ламернее" тебя. Победить смерть, пускай даже цифровую, — разве это не классно?

И оставьте в покое хвостатых настольных братьев наших меньших с их подружками Клавами — за исключением некоторых случаев, они ни в чем не виноваты. Ругайтесь лучше на разработчиков-издателей и серверы онлайн-игрушек ;).

Побеждайте, сражайтесь, живите. Будьте быстрее и хитрее смерти и не отчаивайтесь, если что-то не получается. Се ля ви, как говорят французы, — это жизнь. Се ля гер — добавлю я от себя. Это война. А войны без смертей не бывает. Вот такой каламбур.

В качестве постскриптума добавлю кусочек стиха неизвестного автора, посвященного StarCraft'у:

"И будут битвы, будут споры,
И будет литься кровь племен,
Но, к счастью, лишь на мониторе,
А не на уличный бетон..."
Да будет так.

«Где эта сволочь?!» ©

к/ф «Особенности национальной охоты»

Поговорили о смерти — теперь поговорим о таких загадочных личностях, как злодеи. Некоторые из них убеждают, что они белые и пушистые, только болеют. Иные пытаются разжалобить историями про тяжелое детство и прибитые к полу игрушки. Кто-то своих некрасивых намерений не скрывает и издает при удобном случае классическое гортанное "муах-ха-ха-ха!..". В одном они схожи — все делают разного рода гадости и пакости, делают наше с вами существование не похожим на сказку, а кто-то даже страной/планетой/вселенной завладеть мечтает, хитрые такие.

Что мы делаем с подобными нехорошими дядями-тетями? Правильно, наставляем на путь истинный. Не получается — ликвидируем всяческими способами. Иногда, правда, поощряем и даже к ним с их злостными намерениями присоединяемся, но это скорее исключение, чем правило. Посему воюем, изводим, выкуриваем...

А вот представьте на минутку такую, на первый взгляд, утопию: все хулиганы и прочие монстры исчезли. Вроде бы идиллия полная. Но... если бы не было злодеев, зачем тогда были бы нужны супер-, мега- и прочие герои, несущие, как хрустальный сосуд, доброе, светлое и вечное в мир в целом и народные массы в частности? Против кого нам стало бы сражаться, если бы род злодейский полностью вымер? На кого бы мы тогда ругались, в чью сторону качали бы пальчиком, кому бы угрожали огнем и мечом? Не будь злюк и безобразников — все катаны, даггеры и прочие фламберги служили бы исключительно в декоративных целях, ну, может быть, еще и хлебушка нарезать. Даже познать глубокий диалектический смысл добра и зла не смогли бы, ведь все, как водится, познается в сравнении... То-то же, куда мы без них, злодеев-то...

Говорят, что полностью злых, испорченных и подлых людей не бывает. Врут. В играх бывают точно, иногда, правда, не совсем люди или совсем даже не люди. Причем на любой вкус: тут вам и агрессивные орки, и коварная Сара Керриган, и злой гений доктор Брин. Кто из них самый мерзкий, ужасный, подлый и могучий? А вот это определять вам. Итак, на арену вызывается...

Самый главный Бармалей

Выбираем, поясняем причину выбора и ругаемся в пределах цензуры. Ежели победитель будет явный — обыщем с металлоискателем, обезоружим, сострижем когти, вставим кляп, чтоб не кусался, и усадим на соответствующий трон, сделанный из черепушек, косточек и ногтей павших жертв злодея, аки таинственный и устрашающий корабль Нагльфар у викингов. Самому бармалеистому Бармалею обещаем повышенную пенсию (на лекарства: вы представьте, сколько им досталось от кровожадных добряков и беспощадных благородных рыцарей), двойную порцию кукурузных хлопьев с кровушкой, турпоездку в ад и мрачный домик/замок в Трансильвании или долине Смерти, что в Калифорнии. Критерии оценки — любые. Не забывайте учитывать все самые примечательные пакости, нецензурную брань, немытые уши и развязанные шнурки.

А если серьезно, какой отрицательный персонаж вам запомнился больше всего? Кто из них сильнее напугал, заставил понервничать? На какого главгада вы потратили больше всего времени и сил? Может, вы испытываете отвращение к строггам, ограм или зергам? Убиваете по десять раз подряд в своих снах Кибердемона? Мечтаете сказать пару ласковых? Кто самое злобное звено?..

Павел "barney" Брель

"ВР"-ПАРАД

В переходной, весенне-летний сезон активность игроков (активно учатся) и игроделов (отдыхают после E3) заметно снижается. Впрочем, мощной обоймы весенних релизов от вторых первым с лихвой хватит до осени, а там уже и новые "бронебойные мегаблокбастеры" подоспеют. Тем не менее, хорошей игре совсем не обязательно носить громкое имя, и, думаю, все это понимают.

Но одно дело — понимать, а совсем другое — играть. Судя по игровым предпочтениям участников нашего "ВР-парада", проекту без громкого имени (и часто соответствующего имени высочайшего качества) в "тройку" или "десятку" путь просто-напросто заказан: на первом месте опять **TES: Oblivion** (трехкратное преимущество по голосам над вторым местом), за ним — два крепеньких новичка, **Tomb Raider: Legend** и **Condemned: Criminal Origins**. Немного "воспрял духом", выбравшись на четвертое место, ужастик **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, а вот империя в **Star Wars: Empire at War** так и не смогла нанести достойный ответный удар, уходя с пятого места в пыльный архив хит-парада. Вслед за ней, с минимальным отрывом друг от друга, из десятки навсегда уходят **Total Overdose** (6 место) в компании **X3: Reunion** (7 место). Восьмая строчка — за сильно потерявшим в популярности **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II**, вслед за ним — справедливо недооцененный новичок, **True Crime: New York City**. На 10-11 позициях вместе закрывают десятку лидеров **Galactic Civilizations II: Dread Lords** и "свежая кровь" в лице **The Godfather**.

Вообще, в десятке лидеров настоящих Лидеров максимум три — это игры, занимающие первые три места. Остальные находятся друг от друга на столь незначительном расстоянии (сравнимом с допустимой погрешностью!), что всякие расстановки теряют особый смысл: считайте, что игры на позициях с 4 по 11 занимают скопом одно большое четвертое место.

А внизу все по-старому: кто-то проваливается за границы тридцатки лидеров, кто-то оттуда выбирается, иные привычно балансируют на грани...

Ждем в июне битвы титанов: поборет ли Oblivion пятых "Героев", или их вместе "задвинет" кто-то третий? Скоро узнаем! Оставайтесь с нами и не забывайте голосовать за лучшие игры на http://www.nestor.minsk.by/vr!

Николай "Nickky" Щетько

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1		1	The Elder Scrolls: Oblivion	169
2		-	Tomb Raider: Legend	67
3		-	Condemned: Criminal Origins	50
4	Λ	6	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	41
5	→	7	Star Wars: Empire at War	37
6	→	9	Total Overdose	36
7	→	4	X3: Reunion	35
8	V	5	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, The	33
9		-	True Crime: New York City	30
10		10	Galactic Civilizations II: Dread Lords	29
11		-	The Godfather	29
12	Λ	14	Crashday	26
13	Λ	20	Sims 2: Open for Business, The	23
14		-	Spellforce 2: Shadow Wars	21
15	→	16	Проклятые Земли. Затерянные в Астрале	20
16	→	18	Механоиды 2: Войны кланов	18
17		17	Tony Hawks American Wasteland	17
18	Λ	28	Commandos: Strike Force	14
19		-	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	14
20	→	19	Как казаки Мону Лизу искали	13
21	→	21	Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	12
22	→	25	The Suffering: Ties That Bind	11
23	→	вне 30-ки	Ночной Дозор Racing / Дневной Дозор Racin	10
24	V	23	Biathlon 2006	10
25	Λ	27	Rainbow Six Lockdown	9
26	→	29	80 Days: Around the World Adventure	9
27	Λ	30	Scratches	8
28	Λ	вне 30-ки	Marc Ecko's Getting Up — Contents Under Pressure	8
29		-	Keepsake	7
30	Λ	вне 30-ки	Герои Мальгримии. Затерянный мир магии	7

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 676 (941)

→ — исключается из хит-парада
V — спускается; Λ — поднимается
- — новинка хит-парада

ОБЗОР

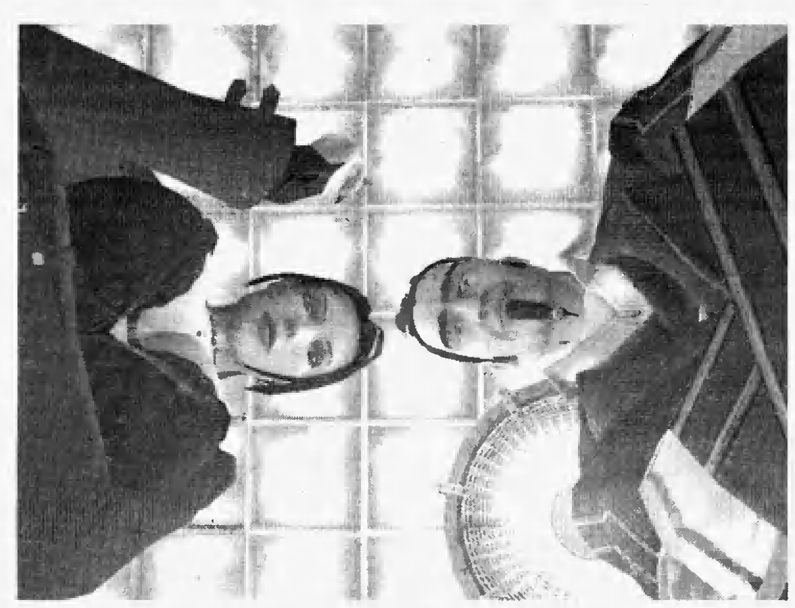
Sin Episodes: Emergence

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Ritual Entertainment*
Издатель: *Valve Software*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Half-Life 2, Sin*
Мультиплейер: *нет*
Минимальные требования: *процессор P3-1.2 ГГц, 256MB RAM, 64MB видеокарта*
Рекомендуемые требования: *процессор P4-2.4, 512MB RAM, 128MB видеокарта*

Вспомните, сколько вы за вашу виртуальную жизнь бойцом всяческих спецподразделений и безбашеных одиночек разрушили секретных лабораторий, подземных заводов, сколько коварных планов по уничтожению или порабощению мира вы пресекли на разных этапах исполнения. Много? А еще не хотите? Все включено — коварный план есть, главгад с сотоварищами тоже, противников — хоть отбавляй, цель — настигнуть и надавать по ушам, дабы больше не безобразничали. Не впечатляет? Гм, а если главгадом будет девушка, да еще такая, что Ларе Крофт впору обзавидоваться. Интереснее? А если у нас будет не менее симпатичная напарница? А если я скажу, что по красоте и динамике игра не уступает, а иногда даже превосходит Half-Life 2? Совсем другое дело, правда?



Пока мы воюем, Джес отдыхает



Какой вид... А ведь нас собираются убить...

Честно говоря, с местной "нехорошей девочкой" Элексис Синклер мы уже имели дело в оригинальной Sin в 1998 году. Тогда мы, как обычно, пресекли ее зловещие планы устроить "биг-бада-бум", но поймать не сумели. Спустя восемь лет девушка придумала очередную каверзу — тотальная геномодификация человечества. Но пока у нее получаются только монстры, впрочем, ее это не сильно заботит. В качестве сотрудника HardCorpse Джона Блейда мы снова беремся за это дело, но на этот раз как-то неудачно, и попадаем в руки своей же цели.

Очнувшись на столе (то ли операционном, то ли пыточном) и не успев толком разобраться, что происходит, тут же спасаемся усилиями нашей партнерши Джессики Кэннон. Короткая поездка — и нас отправляют в одиночку расправляться с нашей обидчицей. Джессика как обычно будет на связи, регулярно подключаясь к боевым действиям. Дальнейшее представить несложно — беги и стреляй на протяжении почти двух десятков уровней, иногда немного запинаясь на загадках. Устроив в отдельно взятом городке Фрипорте и его окрестностях маленькую войну, закончим мы ее на крыше небоскреба, оставив после себя горы трупов. На войне, собственно, надо знать только две вещи — против кого воевать и чем воевать. Сейчас разберемся.

Ну-с, попробуйте угадать, сколько видов огнестрельного оружия нам положено. Ну-у-у, откуда такие цифры... всего ТРИ вида — пистолет, дробовик и автомат. До кучи еще жменька фосфорных гранат. Да, для избалованных современным разнообразием смертоносных гаджетов это катастрофически мало. Но могу вас успокоить, что всего этого вам хватит с лихвой, а самым востребованным стволом на протяжении двух третей игры будет... пистолет. И немудрено, убойная сила сохраняется на всем протяжении полета пули, скорострельность — сколько сможете нажать на курок в минуту, все ваше. Для вражин потолще существует альтернативный режим стрельбы. Дробовик пистолету уступает практически во всем — сравнительно медленно перезаряжается, уже на средних дистанциях точность оставляет желать лучшего, но в упор бьет просто шикарно, а картечь в альтернативном режиме сметает все на своем пути. Автомат же сможет похвастаться разве что скорострельностью, которая ему на пользу совсем не идет — из-за этого патроны (их в рожке сорок пять штук) расходятся моментально, причем отдачей ствол задирает чуть ли не в потолок, поэтому любители пострелять длинными очередями нередко будут созерцать экран загрузки. Упомянутыми фосфорными гранатами часто пользоваться нам не потребуется, но они просто незаменимы, когда возникает необходимость выкурить вражин, засевших в помещении: пара гранат в окно — и противники, объятые пламенем, мечутся по комнате, знай только, отстреливай.

Перейдем к тому, против кого сей скудный (по нынешним меркам) арсенал будет применим. Условно противников можно поделить на два вида — солдаты и монстры. Бойцы компании "Синтек" встречаются практически повсеместно и имеют порядка полдюжины подвидов. Солдат с пистолетом, солдат с дробовиком, солдат с автоматом, солдат с реактивным ранцем... все эти "солдат с..." являются для нас первоочередными мишенями как источник патронов и некоторого беспокойства. Избавляться от них — одно удовольствие, в чем нам оказывает неоценимую услугу пистолет. Достаточно одного выстрела в лоб — и враг навзничь падает на землю, некоторые, правда, умудряются надевать каски, но это препятствие сбивается с головы первой же пулей. Исключение составляют только пулеметчики, которые обладают неслабой броней и еще более неслабой поражающей мощью своего пулемета, этим нужно три альтернативных атаки в голову, чтобы они очень расстроились и взорвались от негодования.

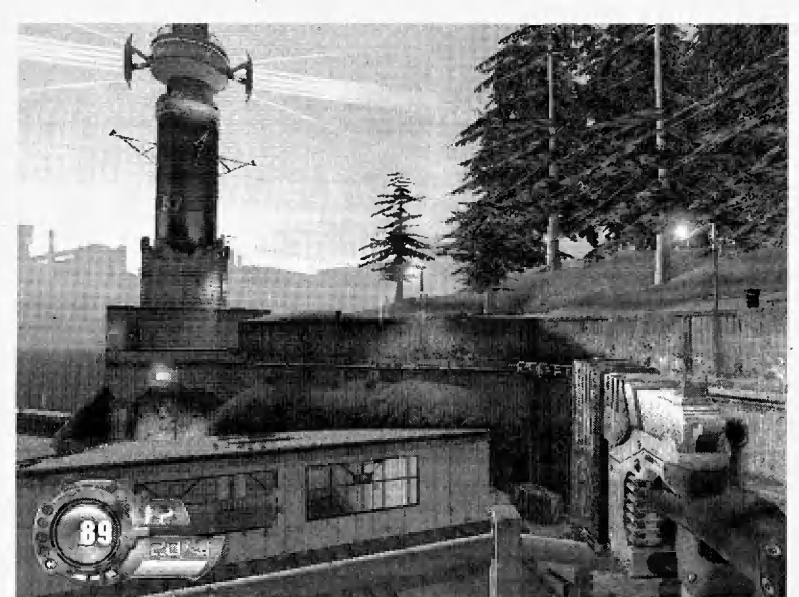
Про монстров ничего особенного сказать нельзя, они просто тупы и агрессивны, видов пяток наберется, атакуют преимущественно в рукопашном виде, но замечены экземпляры, использующие огнестрельное оружие. Обитают сии жертвы экспериментов генетиков-троечников из "Синтека" на паре-тройке карт с пониженной освещенностью и повышенной захламленностью, в более цивилизованных местах они не попадаются. Кроме одного отвратительного верзилы, который встречается нам дважды за игру именно в городе и который является местным видом босса. Приличный запас здоровья, три вида мощнейшей атаки, хорошая скорость и реакция, помноженные на замкнутые пространства, в коих предстоит поединок с ним, дают хороший эффект. Но нас верзилами не запугать, тактика на таких мордастых отработана — спиной вперед и огонь со всех видов оружия. Повторять до полного издыхания монстра.

Гремя на бегу смертоносным железом, все же притормозите на минуту и посмотрите вокруг. Смотреть, скажу я вам, есть на что — половина игры будет проходить на открытом воздухе, а местные красоты приятно удивляют. Будь это доки, железнодорожная станция или вид с небоскреба "Синтек" — хочется просто постоять и полюбоваться работой гейм-дизайнеров и художников, жаль, что несознательный противник не разделяет нашего чувства прекрасного и спешит приобщить к пейзажу наш остывающий труп. Помещения тоже оставляют положительные эмоции, но если у вас появилось ощущение "дежа-вю", не торопитесь бежать в поликлинику — с головой у вас полный порядок. Упоминавшийся выше Half-Life 2 является не только идейным но и кровным родственником Sin Episodes. Движок Source, ответственный за все эти красоты, исправно служил и своему первенцу, но программисты Ritual Entertainment смогли развернуться на полную, поэтому, на мой взгляд, картинка в игре смотрится лучше, чем в Half-Life 2, ничуть при этом не тормозя даже на средних машинах.

Молочный брат SourceEngine, Havok тоже никуда не потерялся. Стекла бьются, баночки под ногами катаются, вещи и трупы разлетаются в стороны от взрывов. Правда, болезнь трупов, перекочевавшая из прародителя, осталась и здесь. Мертвые противники также падают иногда с дико вывернутыми конечностями и в ужасно нелепых позах. Я понимаю, что это "рэгдолл", но не настолько же... Благодаря движку в игру добавляется значительная доля драйва, и банальные перестрелки приобретают дополнительную окраску. Одно удовольствие наблюдать, какие виражи выделывает реактивный ранец с безвременно почившим в полете хозяином, или как от вашего выстрела, исполнив красивое сальто назад, солдат срывается с парапета небоскреба... Или вот еще: забегаете вы на склад, на полках которого помимо всякого барахла разложены несколько газовых баллонов. В это время в противоположной стене открывается дверь и в нее бомбой влетает парочка бойцов с нехорошим желанием "сделать вам больно". Выстрел по вентилю — баллон с видом реактивного снаряда проносится через все помещение и буквально сносит одного из нападавших. Второй, не внявший горькому опыту сослуживца, занимает позицию вдоль стены и начинает постреливать очередями в вашу сторону. Эх, глупый, кто же тебя надоумил обороняться возле баллона, прикрепленного к стенке. Еще один выстрел в вентиль — и горе-боец бросает пистолет и начинает суматошно отмахиваться от бьющей ему в лицо газовой струи. Вторым выстрелом в баллон подводим черту...

Звук великолепен. Одна только мелодия, звучащая в меню, вызывает желание вставить ее в свой плей-лист. Для любителей цифр скажу, папка "Sound" занимает чуть больше гигабайта, и это притом, что вся игра помещается на 2,7 гигабайтах. Всевозможный эмбиент, звуки шагов, выстрелы и прочее-прочее-прочее. Всего этого не замечаешь в процессе игры, но атмосфера создается превосходно.

И когда ты напитаешься этой атмосферой, проникнешься окружающими красотами, войдешь во вкус перестрелок, игра... заканчивается. Вот так, семь часов на уровне сложности "эксперт" — и финиш. Не торопитесь злиться на разработчиков — все так и было задумано. Можно сказать, что мы наблюдаем за рождением первого игрового сериала. Да, я знаю, что есть игры, увешанные сиквелами и аддонами по самое не могу, но Sin Episodes — первая игра, которая заявила об этом с самого начала. По задумке разработчиков, в игру встроен специальный блок, который собирает всю информацию о прохождении игроком уровней — как быстро справился с загадками, насколько задержала его в опреде-



То ли радар, то ли маяк



Вот и доверяй девушкам руль

Технические нюансы

1. Если вы не можете различать беглую английскую речь на слух, то сюжетные перипетии вам останутся недоступны. Положение исправляют титры, которые включаются в опциях голосовых настроек. Но и каждый раз лазить в словарь тоже не самое занимательное занятие. Могу предложить такой способ: в папке...\SinEpisodes\SE1\resource найдите файлы closecaption_russian, gameui_russian, se1_russian, valve_russian и переименуйте их в closecaption_english, gameui_english, se1_ english, valve_english соответственно. Перед переименованием удалите все файлы с "xxx_english", в этом случае игра запустится с русским меню и русскими субтитрами. Наслаждайтесь.

2. В некоторых версиях карта SE1_U4Lab03 может не загружаться. Сразу после бойлерной (середина игры), когда вы подходите к двери со штурвалом, игра натужно пытается загрузить упомянутый уровень, но ничего не получается. В таком случае перезагружайте намертво повисшую игру и в консоли набирайте "map SE1_U4Lab04" без кавычек. Таким образом, вы пропустите небольшой кусочек игры, но при этом получите возможность пройти игру до конца.



ленном месте группа монстров, какое оружие чаще всего использует и так далее. Затем все отправляется без вашего ведома на сайт разработчиков, которые все это анализируют и учтут при разработке новых эпизодов. Не знаю, как у вас, но у меня эта идея восторга не вызвала, больше похоже на банальную машину для постоянного выкачивания денег. Но если получится неплохо — что ж, почему бы и нет. Кстати, по примеру Half-Life 2 игра также будет распространяться через Steam.

Наверное, настало время вспомнить, что же обещали нам разработчики и что мы получили в итоге. Красивый, огромный и интерактивный мир мы получили, не спорю. Из обещанного десятка различных и необычных вооружений мы получили упомянутый набор "Начинающий спасатель мира", что не может не огорчать. Искусственный интеллект на поверку оказался донельзя банальным и заскриптованым, хотя стреляют бойцы весьма метко, надо отдать им должное. А где же "...прикрывать друг друга огнем, оттаскивать с поля боя раненых, грамотно использовать укрытия"?.. Разветвлений сюжета и многовариантности прохождения миссий не обнаружилось, не считать же за таковую возможность проникнуть, скажем, на склад через вентиляцию вместо ворот. К сожалению, большинство обещанных фишек осталось на бумаге, к чему мы, впрочем, уже привыкли, но, принимая во внимание то, что это не последняя серия, можно надеяться, что все обещанное появится в дальнейшем.

5 6 7 **8** 9 10

Веселый и не напрягающий геймплей, красивая графика и отличный звук. Пускай далеко не все обещания разработчики выполнили, пускай есть еще мелкие недоработки, а порой и просто поднадоевшие штампы, играть в Sin Episodes весело: захватывает с головой. Образно выражаясь, это Half-Life 2, только не такой длинный и замудреный, зато, на мой взгляд, более красивый. Будем ждать новых серий.

Юрий Михайлов
yurser@mail.ru

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

FIFA World Cup 2006

Жанр: *футбольный имитатор*
Разработчик: *EA Canada*
Издатель: *EA Sports*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия FIFA*
Минимальные требования: *CPU 1.3 GHz, 256 MB ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти (GeForce 4MX поддерживается), 900 MB на винчестере*

В мире высоких цен и технологий существует много интересных теорий относительно понятия времени. Некоторые ученые мужи, например, считают, что время — искусственная величина, специально придуманная людьми для измерения интервалов между разными событиями, и на самом деле в мире существует только пространство и движение. Крейэторов (ни в коем случае не путать с творцами) из EA сей вопрос не волнует вовсе: они преодолели и время, и движение. Почти десятилетие "электроники" штампуют одну и ту же игру, и почти полдесятилетия назад всякое движение перестало подавать признаки жизни.

Выделить исходную формулу, рецепт произведения искусства не представляется возможным. А вот что необходимо для производства ширпотреба, сказать легко. Подручных средств для изготовления очередной "ФИФЫ" должно хватить с лихвой: берется предыдущая серия игры — одной штуки будет достаточно, исправляются самые злостные баги и чуть-чуть правится баланс — по вкусу, а в качестве приправы — щепотка редизайна. Доводим до точки кипения (в нашем случае это очередной Чемпионат Мира), разливаем по тарелкам-болванкам — и все, продукт готов к употреблению. По крайней мере, парням и непарням из EA Canada так кажется.

Можно долго и нудно расписывать недостатки World Cup 2006, но зачем тратить газетное место и читательское время? Лучше припомните содержание FIFA 2006. Убогий AI, мракобесие в области баланса, примитивный дриблинг, вызывающая дрожь в коленках графика и зомбирующий голос комментатора. Вы все еще не утратили надежду на лучшее? Тогда мы к вам не пойдем...

Для того чтобы год за годом выпускать под видом новой ту же игру, одной лишь наглости будет маловато. Так на какие же ухищрения пошли разработчики на этот раз? Никто в рядах Electronics Arts особо не напрягался, произошла всего одна махонькая рокировка: улучшили графику — обрезали игровые режимы. Результат прямо пропорционален количеству приложенных усилий, то есть он вроде как есть, но его как бы и нет. Наверное, канадцев по ту сторону океана никто не предупредил, что бамп-мэппинг — он как рыба, второй свежести быть не может. Подъем до уровня The Matrix: Path of Neo на фоне графического застоя последних пяти лет смело можно было бы назвать прорывом, если бы застой этот существовал еще в каком-нибудь месте, отличном от офиса разработчиков. Сделаю смелый прогноз: FIFA 2010 будет на сто процентов соответствовать сегодняшним стандартам.

Ну а пока продолжаем любоваться тем, что есть. Вот здесь у нас мутная текстура травы озорной расцветочки — красивые скриншоты с псевдорастущими листиками, пестиками и тычинками, как и предполагалось, были банальной фальшивкой. А тут неподалеку притаилось красивое освещение. Нравится? Еще бы, это TES4: Oblivion. Совершенно не похоже на FIFA. Здешние же игроки в лучах света превращаются в заправских манекенов, щеголяя бликующими "пластиковыми" лицами и экипировкой. Если б еще головы не восьмиугольными были (производители манекенов _так_ не халтурят) — вообще не отличишь! Справедливости ради стоит сказать, что пенять на "ширпотребность" бампа и световых эффектов приходится лишь изредка, когда камера крупным планом показывает футболистов. Все остальное время действует система мип-мэппинга (это когда удаленные объекты резко теряют в детализации), поэтому чаще всего лицезреть приходится все ту же старую добрую "ФИФУ". То ли 2002, то ли 2005, то ли...

Пора бы уже уделить внимание тому, ради чего "все это" и затевалось. Возможность принять участие в чемпионате имеют команды аж 127 государств, но причин обольщаться днем с огнем не сыщешь. Более-менее реалистичной внешностью одарены лишь игроки именитых сборных, остальным повезло куда меньше — шаблонные лица, шаблонные прически... О каких-то индивидуальных особенностях в технике или стиле игры приходится только мечтать.

Спрайтовые зрители отчаянно пытаются демонстрировать феерию, но хватает их способностей исключительно на агонию. Не суждено им, видимо, стать "тройными дэ" — хотя есть вариант повтора, при котором камера установлена "как будто на трибуне" за спинами "как будто трехмерных фанов". Не верьте, вместо последних нам покажут затемненные модели обычных футболистов! И смех, и грех...

Зато система реплеев поумнела: с аппетитных ракурсов можно оценить и полет мяча, и сам удар — в FIFA 2006 такой роскоши не было и в помине. Парадокс только в том, что относительно всей серии никаких поползновений в прогрессивную сторону нет: это не в новой игре повторы стали более живыми и интересными, это в FIFA 2006 они отличались повышенной убогостью.

Развитие серии давным-давно бросило якорь. Девелоперы нашли альтернативу эволюции: какие-то наработки старых игр реанимируют и возвращают к жизни, а какие-то — отбрасывают до лучших времен. Замкнутый круг.



Ни одной, подчеркиваю, ни одной новой идеи в World Cup 2006 нет. Что изменилось в геймплее? Да ничего. Уменьшили вероятность попасть по воротам ударом головой (а ведь именно так забивалась большая часть голов!), усилили отскок мяча (то есть сделали передачу через полполя — а мяч возьми да ускачи в аут; выглядит ну очень натуралистично), убрали автобаланс длинных передач (не рассчитали с силой паса — мяч вылетает за пределы поля) — вот, пожалуй, и все. "Ужасы коротких пассов" (это когда сила удара является константой, и очень часто такие пассы просто теряют свою актуальность), многосекундные замахи (с учетом того, что в реальной жизни всякие там Рональдо-Рональдинье умеют бить без замаха вообще!), нефункциональный дриблинг (ни одного нового движения), провокационно консольное управление, глуповатое поведение арбитров (мало что не половина фиксируемых офсайдов таковыми не являются, отбор мяча при помощи "блокировки" чаще всего вообще не считается за нарушение) и многое-многое другое "чинить" побоялись. Понимаю, решили не рисковать. А вдруг развалится?..

Но на все вышеописанное можно закрыть глаза — так ведь и поступаем уже несколько лет. Вроде бегают реалистично анимированные дядьки с мячиком, вроде процесс даже напоминает футбол. Лично мне обидно другое. Вот вам известно о колорите африканского футбола? Многоминутные розыгрыши стандартов, предельная жесткость. А стоит ли говорить о латиноамериканской технике? Или по игрокам пробежимся? Какие чудеса на поле творит Рональдинье, и с чем можно сравнивать скоростные качества Анри... А "греческий феномен" двухлетней давности чего стоит? За счет грамотных тренерских установок беззвездная, в целом, команда стала чемпионом Европы!

Разработчики, выпуская свой очередной продукт, недвусмысленно утверждают: "Это нельзя перенести на экраны мониторов!". Получается очень убедительно. Получается абсолютно непохоже на современный футбол. Получается, что вся FIFA World Cup 2006 — одна огромная спекуляция. Спекуляция на именах футболистов и на чувствах игроков. Футбольные команды здесь — это всего лишь сборище безликих анимированных моделей. Ни больше, ни меньше. Безынициативных, инертных, приклеенных к своим номинальным позициям — ну а что еще от них можно ожидать? С ограниченным набором возможностей — и, самое страшное, идентичным для всех. Берете два примерно равных по силе состава, одинаково расставляете игроков — получаете команды-близняшки. Перемещаете Александра Глеба в нападение — сборная Беларуси начинает забивать ;).

У компьютера нет тактики. Да, на любом уровне сложности. Есть только пристрастие отдавать нервные пассы и повальный коллективизм в отборе мяча. У горе-футболистов нет индивидуальности, нет собственной техники, нет стиля. Вот с мячом бежит Стивен Джерард. А вот — Роберто Карлос. Или Зинедин Зидан. Кто они? Да никто, просто кучка полигонов. Чем они отличаются друг от друга в рамках игровой концепции? Ответ угадайте сами. Параллельно забудьте все то, что видели по ящику. Там одна реальность, здесь — другая. Местная суровей. Все еще не верите? Финальный аргумент: у них всех каменные лица. Их не научили улыбаться. Они не могут улыбаться! Киборги... Они заполонили планету.

Все хорошее, что есть в этой игре, начинается и заканчивается в районе саундтрэка. Здесь засветились Depeche Mode, Gabin, Black Eyed Peas, Mattafix... В конечном итоге процесс сводится к любованию желто-черными тонами главного меню и отрешенному музицированию. Придумать бы еще, как достать музыкальные дорожки из тисков игровых архивов — и диск можно смело отправлять в свободное плавание по канализационной системе.



5 **6** 7 8 9 10

Прозвучал финальный свисток. Счет на табло говорит сам за себя. Каждый год мы голосуем рублем за эту игру, и каждый год проигрываем. На этот раз — 0:6. Нудная забава на полтора вечера. Солнышко уже выглянуло, а трава вовсю зеленеет. Экономьте деньги и играйте в футбол.

Глядишь, там и настоящий Чемпионат Мира начнется...

TraiL

ОБЗОР

Evolution GT

Жанр: *аркадные кольцевые гонки с элементами RPG*
Разработчик: *Milestone*
Издатель: *Black Bean Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *GT legends, ToCA Race Driver 3*
Мультиплейер: *нет*
Минимальные требования: *Windows XP/2000, видео с 64 Мб памяти, поддержка DirectX 9.0c, Pentium III 800 МГц и более, 256 Мб оперативной памяти, CD-ROM, 1,20 Гб места на диске, Windows Media Player 9 или позже*
Рекомендуемые требования: *Видео с 128 Мб памяти, поддержка DirectX 9.0c, Pentium IV ГГц и более, 512 Мб оперативной памяти*

Если провести среди геймеров опрос на тему "Какое слово приходит вам на ум при выражении "автомобильные гонки"?", то подавляющее большинство, практически не задумываясь, назовут известное слово из трех букв. Это слово, точнее, аббревиатура, — NFS. За десять лет своего существования эта марка превратилась в бренд, но сегодня разговор не о ней. Что же называли оставшиеся респонденты?

Среди достаточно разнородных ответов неоднократно встретится другая аббревиатура — GT. В отличие от NFS, это не одна серия, а различные игры различных разработчиков с разной степенью симуляторности/аркадности. Наш сегодняшний подопечный также решил присоединиться к "великому семейству" игр под маркой "Grand Tourism". Что ж...

...Заводимся

А точнее, загружаемся. Игра начинает удивлять прямо с экрана загрузки. Такое впечатление, что на экране огромными буквами написано "КОНСОЛЬ". Нет, не думайте, что я категорически против приставок, просто в последнее время игры на консолях отличаются какой-то схематичностью и простотой. А аскетичный дизайн и минималистическое оформление меню явно указывают на приставки. Утешая себя, что, кажется, Colin McRay Rally 2003 тоже графическими изысками не баловала, оставаясь при этом очень и очень неплохой игрой, создаем нового водителя и выбираем Career Mod.

Сразу предлагают пройти обучение. Рекомендую не отказываться, особенно если вы, кроме NFS, ни во что не играли. Тут игра удивляет во второй раз — на экране появляется мужик со шлемом, который начинает проникновенно вещать на английском языке, мол, щас я вас научу машины водить. Мужик этот — Gabriele Tarquini, как несложно догадаться, бывший чемпион по автогонкам в профильном классе, причем был он чемпионом тогда, когда добрая половина нынешних геймеров вовсю наслаждалась уникальной возможностью пешего хождения в полный рост под столом. Мужик настолько старательно выговаривает слова (текст практически можно прочитать по губам), будто уверен в отсутствии у нас звуковой карты. Но так как звуковой картой и знаниями разговорного английского мы все же наделены (если нет, немного потеряете при просмотре видеовставок обучения), уверено едем дальше.

А дальше я минуты две медитировал, глядя на катающуюся по трассе в гордом одиночестве с надписью AutoDrive машинку. Мои робкие попытки вмешаться в управление путем нажатия различных клавиш игнорировались с нордическим спокойствием. Когда болид пошел на второй круг, решимость взять управление в свои руки подвигла меня забраться в опции. Здесь мы удивляемся в третий раз (а мы еще даже играть не начали!). Наверное, за портирование игры на PC отвечал законченный PC-ненавистник, причем в сговоре с производителем рулей и педалей. За управление автомобилем отвечают следующие клавиши: "газ/тормоз" — "A/D", поворот "влево/вправо" — "</>",оглянуться назад — "V". А теперь взгляните на клавиатуру. Оценили? Для того чтобы поменять клавиши управления, нужно забраться в опции и немного там пошуршать ручками. Или привыкать к тому, что дают.

На экране, помимо привычных уже тахометра, спидометра, карты, таблицы распределения мест и статистики гонки, есть три полоски. Синяя — здоровье вашего авто, здесь все предельно понятно, замечу только, что здоровье это уменьшается даже тогда, когда вы слетаете с трассы и едете по траве или гравию. Зеленая полоска — "Tiger effect", не знаю, почему ее так назвали, но на практике она отвечает за перемотку времени назад. Помните "Prince of Persia", пески времени? Вот та же самая фишка, только на колесах. На первый взгляд штука бесполезная, но на самом деле вскоре понимаешь, что без нее не обойтись. Одно неверное движение при входе в поворот — и вы на обочине. Дабы не начинать всю гонку сначала, отмотали время чуть назад, сбросили немного скорость — вуаля, идеальное прохождение траектории. Долго баловаться с эффектом не получится — как и все хорошее, он имеет свойство заканчиваться, правда, восстанавливаясь со временем.

И самая интересная полоска — оранжевая. Благодаря ей, а точнее, фишке, которую она визуализирует, интересность геймплея возрастает наполовину. Отвечает она за уверенность водителя, причем этот скилл имеют все гонщики, а не только вы. Представьте, рулите вы по трассе и к вам сзади приближается ваш соперник. Некоторое время он следует строго за вами и вскоре у вас начинают сдавать нервы (рожи он там страшные корчит в зеркале заднего вида, что ли?), уверенность падает все ниже и ниже, пока под звуки вашего тяжелого дыхания и учащенного сердцебиения не упадет совсем. Этот момент называется "нокаут". Не знаю, какую психофизическую реакцию хотели изобразить разработчики, но визуально это выглядит так, будто вы едете на мотоцикле без шлема на скорости за сотню км/ч. Изображение размывается, разобрать что-либо становится просто невозможно — сплошные цветные пятна. Спустя пару секунд ваш Альтер эго собирается с духом, нокаут проходит и уверенность скачкообразно восстанавливается примерно на треть. Если некоторое время человека не нервировать, уверенность поползет вверх, пока не достигнет первоначального значения.

Ну что ж, обучение пройдено, пора выходить...

...На старт

Как бы не так! Для начала вам нужно будет выбрать талант и раскидать два доступных очка по скиллам. Для того чтобы вы сделали это осмысленно, а также для тех, у кого нелады с английским, расскажу немного о них.

Запугивание (Intimidation): отвечает за то, насколько быстро ударится в панику ваш оппонент, завидев решетку радиатора вашего автомобиля возле своего багажника.

Уверенность (Confidence): графически — величина вашей оранжевой полоски; практически — это ваша сила духа: чем ее больше, тем дольше вы сможете продержаться под прессингом ужасного преследователя.

Собранность (Concentration): насколько быстро вы приходите в себя после нокаута; также отвечает за скорость восстановления уверенности.





Непредусмотрительность (Hindsight): отвечает за величину вашей зеленой полоски, то есть, продолжительность "Tiger effect".

Ожидание (Anticipation): скорость восстановления "Tiger effect".

Точность (Steer Precision): управляемость вашей машины.

Ускорение (Throttle control): насколько быстро вы будете ускоряться. Видимо, имеется в виду не мощность вашего двигателя, а умение владеть коробкой передач.

Торможение (Brake timing): насколько будет эффективно ваше торможение и управляемость машины в этот момент.

Хитрость (Cunning): не совсем уверен в описании этого скилла, но, по-моему, он отвечает за возможность догнать соперника при помощи драфтинга. В NFS: Underground пираты напрямую переводили этот термин как "составление". Заключается он в том, что при движении сразу вслед за машиной соперника вы будете двигаться быстрее, чем он, за счет того, что движетесь в зоне разряженного воздуха, а значит, машина будет испытывать меньшее лобовое сопротивление. Надеюсь, объяснил понятно.

В дальнейшем прокачку и разброс очков будем производить в соответствии со своим стилем вождения. Нелады с управляемостью — качаем Steer Precision. Выносит на поворотах — Throttle control и Brake timing к вашим услугам. Злые враги приводят вас в ужас, наш ответ — Confidence и Intimidation.

Теперь же, исходя из вышеизложенного, выбираем себе талант и отправляемся раскидывать доступные очки. Их всего два, но это только начало. На каждом уровне вы будете получать еще по два. Обращаю ваше внимание, уровней всего сорок, а на полную прокачку скилла вам понадобится двадцать очков. Путем несложных вычислений заключаем, что "до упора" можно развить только четыре навыка в ущерб всем остальным. Вложенные очки после подтверждения изменения вернуть будет невозможно. Думайте!

Разобравшись с очками, начинаем сезон. М-да, наши РПГ-мытарства не закончились. Нам предлагают выбрать команду, за которую мы будем выступать. Помимо наклеек на стекла и эмблемы на комбинезон, мы получаем множители. Что это такое? В ходе гонки мы будем непроизвольно выполнять те или иные элементы — обгон, нокаут, лидирование и прочее. За каждое такое действие будет добавляться определенное количество очков. Так вот, множители команды позволяют увеличить эту цифру: к примеру, за нокаут в четвертом сезоне дается 20 очков, а множитель моей команды Diesel за этот элемент — 4. Значит за нокаут соперника я получу 80 очков. Выбрав команду под свой стиль вождения, вы можете значительно ускорить набор уровня или, наоборот, замедлить. Пример: вы выбрали команду Pepsi, у которой есть множители за скорость и лидирование, но на финиш пришли в середине пелетона, насшибав при этом с десяток нокаутов. Конечно, некоторое количество очков вы все же наберете, но, выбрав, например, Bosch, вы получили бы в два-три раза больше. Не переживайте, если в середине сезона поняли, что это не ваша команда, и она не дает вам развиваться в той мере, в которой вы заслуживаете, — в начале следующего сезона можно сменить команду.

Давайте пока закончим про очки/голы/секунды и перейдем к тому, ради чего, собственно, мы и запускали игру — гонки. Выбираем "сезон", любую из трех доступных гонок. Три... Два... Один...

...Начали

Квалификационные заезды отсутствуют, начинаем сразу со стартовой позиции. По злобной традиции всех автогонок, за редким исключением, начинаем мы с последней позиции. Всего машин в гонке восемь, включая нашу, места на стартовой решетке распределяются исходя из достижений в чемпионате. Наша машина — неприятное исключение, впрочем, об этом уже упоминалось.

Старт. Поначалу создается ощущение, что машины чрезвычайно медлительны, особенно после бешеного драйва NFS: Most Wanted. Этот драйв поначалу сыграет с вами плохую шутку — привычный к диким погоням и бронебойности машины, первые гонок десять я просто не мог закончить, поскольку транспортное средство приходило в негодность быстрее, чем показывался финиш. Система повреждений, кстати говоря, тут, конечно же, имеется, но какая-то куцая. При ударе бьются фары и задние фонари, трескаются стекла, отрывается бампер, причем он просто повисает, болтаясь при маневрировании (совсем отодрать его не получится — машина приходит в негодность раньше). При состоянии, близком к фатальному, из-под капота идет пар (радиатор, наверное, пробит). На этом все. Дверцы не повреждаются, даже царапин не остается, машина не переворачивается. На дороге иногда встречаются деревянные заграждения, свободно сбиваемые автомобилем. Ну, в целом не так плохо. Но могу вас успокоить — будут вам и сумасшедшие гонки. Вы ведь пока начинающий, поэтому скорости невелики, трассы к скорости не располагают, да и машины не самые шустрые.

А автомобили в игре все лицензированы, их более тридцати штук, включая гоночные модификации, большинство представлены европейскими марками с незначительным присутствием остальных. В каждом заезде вы соревнуетесь на определенной марке машины, т.е. в заезде у всех машины одинаковы и победа зависит только от умения водителя.

Задача в гонке проста и не меняется с момента их (гонок) появления — прийти первым. За высшее место вам добавляют 400 очков. Если учесть, что дистанция между уровнями — 2000 очков, согласитесь, тоже стимул. Проиграли? Не беда, ваши очки останутся при вас, и ничто не помешает снова запустить ту же гонку. Только учтите одно обстоятельство — ваши соперники тоже набирают очки, и если вы десяток раз подряд закончите заезд на последнем месте, очень скоро вы обнаружите, что ваши оппоненты уже на 3-4 уровня выше вас. Чтобы избежать этого, при неудачном исходе заезда рестартуйте его сразу, не дожидаясь финишной таблицы.

Трассы проложены по городам (Лондон, Берлин и др.) и пригородам. Гоночные же соревнования проходят на автодромах. К сожалению, я не настолько преданный поклонник автогонок, чтобы делать заключения о степени точности воссоздания того или иного трека, но встречающиеся именитые Валенсия, Хокенхайм внушают надежду на то, что рисунок трассы максимально приближен к оригиналу. Городские трассы обычно небольшие, изобилуют поворотами, на них можно быстро разбить свою машину, если вести себя неаккуратно, а повороты проходить

в привычном стиле — обдирая борта об отбойники. Пригородные трассы отличаются повышением скорости и появлением лужаек. Добавление этих элементов заставляет внимательнее отнестись к управлению: достаточно на повороте чуть зацепить траву задними колесами — и ваша машина вылетает на обочину, разворачиваясь против движения. Автодромные гонки — это высший пилотаж. Максимальные скорости и любая ошибка при пилотировании становится фатальной. Если у вас не получается пройти трассу из-за постоянных ошибок в поворотах, можно потренироваться на ней же в гордом одиночестве. На втором круге к вам присоединится ваш призрак, отмечающий, как вы шли в прошлый раз. Это помогает заметить ошибки и отметить удачные маневры.

Отвлечемся на пару минут от рева моторов и взглянем на структуру карьеры. Самый интересный раздел — сезон, где мы сейчас собственно и обитаем. Каждый сезон состоит из 13-ти гонок в четырех классах: "родстер", "купе", "гран туризм" и "гоночный". Заняли место на подиуме в одной из гонок класса "родстер" — открывается класс "купе" и так далее. После прохождения всех трех гонок класса вам выдается плюшка — одежка для вашего Альтер эго, который маячит на заднем плане в меню. Новые комбинезоны/ботинки/шлемы/перчатки не только преобразуют ваш внешний вид, но, как и положено в любом РПГ, поднимут ваши характеристики. После завершения сезона вы переходите в новый, раскидываете очки по скиллам, переодеваетесь в новые шмотки и можете, если хотите, поменять команду. А потом все сначала. Начинаем мы в сезоне новобранцев, потом любителей, профессионалов и далее к ветеранам.

Надоело нарезать круги в чемпионате? К вашим услугам соревнования. На каждую вашу характеристику существует три гонки. Вам перед гонкой выдается задание, скажем, раздел "нокаут", первая гонка, вам нужно нокаутировать соперника в течение 45 секунд. Справились — открывается следующая гонка. Победили во всех трех — получаете плюс к характеристике.

Пару слов о "быстрой гонке" и "мультиплейере". Касаемо первой, все стандартно — выбираем машину/трассу/количество кругов/погоду и поехали. А вот погонять с друзьями, несмотря на многообещающую надпись "мультиплейер", не получится. Почти. За этой надписью скрывается отнюдь не "локальная сеть", "интернет" и прочие режимы, а банальный "хот сит". Последний раз такой архаизм я встречал, если мне не изменяет память, в конце 90-х в NFS 3 или NFS: Hot Pursuit. Конечно, возможность погонять на одном компе с другом занимательна, но только не в век ADSL и локальных домашних сетей. Родился этот режим, когда домашний компьютер еще был дорогой игрушкой, и в сети можно было поиграть разве что в клубе. Да и давить кнопки вдвоем на одной клаве, если кто пробовал, — удовольствие ниже среднего. Остается пожалеть консольщиков, не обладающих современными сетевыми возможностями (вы видели PS2 или XBox объединенные в сети? Вот и я не видел) и тихонько ругнуться в адрес разработчиков, не прикрутивших при портировании нормальный сетевой режим.

А теперь настала пора оторвать взгляд от бампера впереди идущей машины и немного...

...Осмотреться и прислушаться

Начнем с собственной машины. Если одним словом — прелесть. Плавные обводы, тени и блики на поверхности, мельчайшие детали оригиналов скрупулезно воссозданы для каждой машины, а что еще можно ожидать, если за лицензию выложена куча американской и европейской денежки. Проносящиеся мимо столбы, фонари, машины соперников, разметка трассы правильно отражаются на поверхности авто — вашей видеокарте будет над чем поработать. Поскольку соперники раскатывают на точно таких же машинах, отличие от нашей заключается только в цвете, детализированы они точно так же. Вращающиеся диски, валит дым из-под колес, выбивается пламя из глушителя при перегазовке — все на месте.

Трасса под колесами выше всяких похвал. Смена яркости асфальта при повороте относительно солнца, блики, следы торможений и ускорений. На дождливых трассах из-под колес брызжет вода. Самого дождя в игре нет, дождливыми называются те же самые трассы, только небо затянуто тучами и описанный уже эффект на асфальте. Мой респект людям, занимавшихся этой частью дизайна уровней. Наверное, единственная вещь, к которой придраться невозможно.

А вот дальше все не так радужно; чем дальше от трассы, тем хуже. Нет, трава, гравийные полосы безопасности, деревья и все остальное сделаны неплохо, реалистичные тени прилагаются. Иногда встречаются большие рекламные экраны, на которых безостановочно крутится реклама "Мишлен" (теперь понятно, откуда столько финансов на лицензии). Отбойники покрыты рекламой спонсоров, а вот их текстура несколько нечеткая. Попадающиеся порой трибуны вызывают только негатив — зрители изображены фанерными щитами, раскрашенными абы как, особенно хорошо это заметно при подъезде к ним, когда на этих "неистовых зрителей" можно взглянуть сбоку. Вспышки света на трибунах, символизирующие фотографирование, реализма не добавляют. Следом за трибунами следуют автобусы и автомобили спецназначения, стоящие на обочинах за заграждениями и возле боксов. Те же самые фанерные макеты с редкими вспышками проблесковых маячков. На дворе 2006-й год, за такую реализацию трибун и окружения нужно пинать ногами.

Звук в игре... есть. Насколько реалистично реализован звук того или иного мотора не берусь судить, но не думаю, что люди сильно заморачиваются по такому поводу. Когда я впервые проехал напротив трибун, показалось, начинается дождь. Отъехав на сотню метров, я, наконец, понял, что это был приветственный шум толпы. Гм, однако...

Но вот и...

...Клетчатый флаг

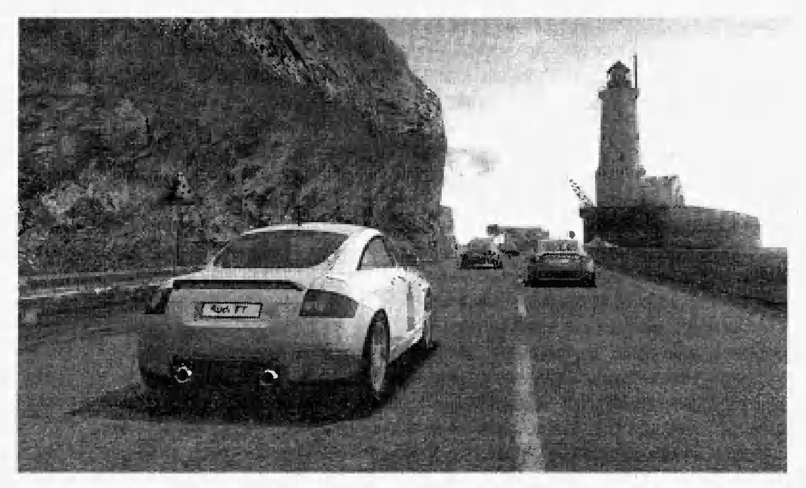
Итак, что у нас на финише. Привычные и откровенно наскучившие кольцевые гонки заиграли новыми красками, стоило только прикрутить пару простеньких РПГ элементов. В нее стоит покататься хотя бы ради того, что бы увидеть, как соперник, завидев вашу машину у себя за спиной, начинает паниковать и метаться по трассе, то ли пытаясь перекрыть вам траекторию, то ли пытаясь совладать с управлением. К концу карьеры вы будете мастерски пользоваться такими профессиональными приемами, как обгон на торможении, перекрещивание траекторий и прочими фишками. Красавицы машины и шикарные трассы достойны очередного упоминания. Рука так и тянется поставить восьмерку. Но многочисленные огрехи не дают. Несколько несбалансированна сложность. Гонки в последнем сезоне даются архисложно — раз за разом подкравшийся сзади противник скажет "Бу!" и вновь приходиться вести метров 150 практически вслепую. Не спасает даже прокаченная по максимуму собранность. Последнюю гонку я даже не считал, сколько раз приходилось рестартовать — сложная трасса, убийственно сильные противники и скоростная машина ошибок не прощали. Отсутствие нормального сетевого режима не позволяет охватить широкую аудиторию и популяризировать игру. Про отвратных зрителей на трибунах и фанерные машины вдоль трассы повторять не буду.

5 6 **7** 8 9 10

Отлично выполненные кольцевые гонки вместе со свежими задумками и неожиданными смешениями жанров производят приятное впечатление. Несмотря на недостатки — всем любителям руля и колес — играть обязательно.

Юрий Михайлов

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by





ОБЗОР

Hitman: Blood Money

Четвертый Сорок Седьмой



Жанр: *stealth-action (симулятор киллера)*
Разработчик: *IO Interactive*
Издатель: *Eidos Interactive*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия "Hitman"*
Минимальные требования: *Intel Pentium 1.5 ГГц или AMD Athlon 1500+, 384 MB RAM (запускается и на 256 MB RAM), 64 MB VRAM (поддержка шейдеров 2.0), 4,5 GB свободного места на жестком диске), DVD-ROM*
Рекомендуемые требования: *Intel Pentium 4 2.4 ГГц или AMD Athlon XP 2500+, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 4,5 GB свободного места, DVD-ROM*
Локализатор: *ND Games*
Дата выхода локализованной версии: *июнь 2006*

В свое время дитя новой моды, совершенный устранитель (пожалуй "устранитель", а не убийца), клон со штрих-кодом на непокрытой волосами голове, в элегантном костюме с кровавым подбоем, белоснежной рубашке, шелковом красном галстуке и двумя Silver Ballers в руках. Он вернулся. Таинственный агент 47-ой. "Герой" нового безумного времени. Фирменный стиль и харизма зашкаливают! Вы можете, конечно, говорить, что все это коммерческие штамповки, жажда наживы на громком имени и т.д. Будете абсолютно правы. Но игра все равно берет. Мертвой хваткой.

Hitman: Blood Money (далее — BM) это то, что "из последнего" смогло удивить (нас, зажравшихся) не только чем-нибудь вроде "ах, какая графика", "ах, какая физика", "ах, какой AI" (ненужное вычеркнуть). Притом особого прорыва нет. Просто это игра-представление. С претензиями на кино. И дело тут не только в очень красивой и качественной картинке. Дело в подходе.

Идея с Фоти Севеном в гробу, стильные титры с занавесом, pip-камера на манер "Фаренгейта". Это из наиболее явного. Буквально каждая деталь преисполнена аллегорического смысла и стиля. Да уж, действительно стильно будет. Третья часть, в которой главная ставка была сделана все на тот же стиль, может, и обставляет четвертую по насыщенности этого параметра, но там стиль был в рамках одной картины, в BM же он всеобъемлющ.

Blood Money

Кровавые деньги. Первый раз, услышав еще и картавую "Аве Марию" во вступительном ролике, я совсем поник. Что-то банальностью и попсовостью сквозит, господа! В дальнейшем понимаешь, насколько преждевременными были выводы...

Итак, кровавые деньги. В первой части нам платили за нашу работу. Во 2-ой и 3-ей — нам, наверное, тоже платили (ведь, как известно, ничего в этом мире бесплатного нет), но вот только платежи эти прошли для игрока незамеченными. И вот теперь, в четвертой, денежные операции вновь стали прозрачны. На вырученные деньги можно делать апгрейды (нет, ну какая современная игра может рассчитывать на успех, не имея хоть какой-нибудь системы апгрейдов?) — и себе: бронежилеты, пилюльки "от смерти", шприцы с адреналином и др., и оружию: глушители, более мощные патроны, лазерные, оптические прицелы, увеличенные обоймы и др. Смешно, конечно, немного, когда цены на глушители начинаются от 50000$, но, учитывая, что вы ворочаете миллионами, а соблюдение баланса положено по документам, это прощается. Особой пользы, откровенно говоря, от всего этого "тюнинга" нет. Но есть детская радость. Ведь, наверное, здорово побегать по уровню с двумя пистолетами, навороченными всевозможными "последствиями" научно-технической революции, да еще палящими, как автоматы!

Но не всякая пушка достойна апгрейда. Достойными разработчики посчитали, конечно же, боллеры, а также дробовик и винтовки М4 с W2000 (снайперская). Коль заговорили об оружии, то грех будет не упомянуть, что в BM оружейный "парк" насчитывает примерно 30 единиц. Здесь встретятся и знакомые по предыдущим частям образцы, и какие-то новинки, а иногда уж и совсем раритетные вещи, вызывающие улыбку. Из бытовых приборов, способных причинить смерть, особо хочется отметить гвоздомет (nailer). Раз взяв эту штучку в руки, вы проникнетесь к ней неистовой симпатией. Но что действительно приводит в восторг, так это уж совсем "всамделишное" прятанье 47-м, при необходимости, пистолета или другого маленького оружия за спину.

Сюжетная линия проведет нас от 2004-го года до наших дней. И в поднимаемых ею проблемах (да и вообще) есть, как мне показалось, что-то от "Людей X" (тут клоны, там мутанты). От оценок сюжета с художественной точки зрения я, пожалуй, воздержусь. Типажи и образы заурядны: бывший руководитель ФБР (ныне инвалид), журналист, кое-кто еще... активно изображают перед нами "сюжет игры, претендующий на отдельный фильм". К слову, сюжет демонстрирует весьма предсказуемое развитие событий. Но ведь все равно цепляет! Я не могу больше об этом говорить, тут любое лишнее слово может сойти за спойлер, и т.к. многие еще BM не прошли, обламывать им весь кайф будет нехорошо.

Первая миссия занимается рекламой. С надеждой демонстрируют нам все "новье". "О, пытливый и привередливый геймер, тебе нравится"? Нравится, конечно! Но по порядку.

См. страницу 28

ОБЗОР

The Da Vinci Code

Рецепт диковинного салата

Жанр: *adventure \ action*
Разработчик: *The Collective*
Издатель: *2K Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Fahrenheit, Obscure*
Платформы: *PlayStation2, Xbox 360, PC*
Минимальные требования: *Pentium III / Athlon 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти, 2 Гб на винчестере*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4 / Athlon XP 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 2 Гб на винчестере*





Чего можно ждать от игры, чей литературный первоисточник разошелся мировым тиражом более пятидесяти миллионов экземпляров, а премьера экранизации на Каннском кинофестивале была жестоко освистана журналистами и критиками? Одно обстоятельство, правда, имелось в пользу игры: издателем является 2K Games, а не пресловутый гигант Electronics Arts, под чьим изданием игры по лицензии высоким качеством редко отличаются и частенько являют собой только очередной способ вытрясти деньжат с наивных фанатов. Достаточно вспомнить серию трэшевых Harry Potter, The Godfather, слэшеров LotR и множество других тайтлов, разделивших их незавидную судьбу. Между прочим, 2K Games упорно афишировала тот факт, что в разработке игры принимал участие дизайнер легендарной квестовой серии Broken Sword — Чарльз Сесил (Charles Cecil). Тем не менее, участвовал в проекте Ч. Сесил или это был один из моментов рекламной кампании, проводимой издателем, The Da Vinci Code (далее — TDVC) это не особо помогло.

Взять миску...

Какой именно жанр изберут для игры, точно было неизвестно до самой E3: или она предстанется в виде квеста, или, наконец, это будет обыкновенный TPS. Выбери девелоперы второе, пришлось бы, безусловно, жертвовать сюжетом, а этого как раз не хотелось. Как и в случае с кинофильмом по роману Дэна Брауна, игра ни на шаг не должна была, видимо, отступать от книги. В итоге, чтобы не тратить время на идеи (а время явно поджимало), в The Collective сошлись на самом оптимальном варианте — на создании жанрового винегрета.

При желании разработчиков не откланяться от первоисточника, трудно все же им было уместить в одной игре за столь небольшой срок (релиз был приурочен к премьере фильма) все перипетии оригинального сюжета. Оттого все лишнее, не затрагивающее игровой процесс, было деликатно удалено, и в завершение благодаря труду сценаристов остался только некий "скелет" оригинальной истории с урезанными диалогами и сценами. Так что ночной пустующий Лувр все еще блещет шедеврами искусства (чьи пиксельные изображения по несколько раз клонированы на протяжении всей Большой галерее), все та же несчастная картина Караваджо, сброшенная со стены убегающим от смерти стариком, все тот же альбинос, застреливший дедушку Соньера. И Роберт Лэнгдон, вызванный на место преступления под предлогом помощи расследованию, но на самом деле в качестве главного подозреваемого.

...чайную ложку "киношности"...

Так уж получилось, что TDVC изначально разрабатывалась для консолей, Xbox 360 и PlayStation 2. Идея выпустить игру и для PC пришла девелоперам (или издателю) немного позднее, когда ничего толком переделывать уже не хотелось, и не имелось в лимите времени. Так ее и выпустили, одновременно со всеми, одновременно с премьерой кинофильма. Что случилось с последним, я уже упомянул, да и вы сами видели. Так что никаких мягких теней, чудо-фотореалистичных текстур и прочей роскоши здесь и не водилось и водиться не будет.

Первый бросающийся в глаза момент — дешевая "обрезка" сверху и снизу экрана, должная создавать ощущение, что происходящее перед глазами истинное интерактивное кино. Этакий вид a-la 16:9, от которого, наверное, игрок должен с радостным улюлюканьем кричать "О, cinema!". Честно говоря, не больно впечатляет. Затем эта слабенькая попытка осуществить своего рода реалити-шоу с вами в главной роли усугубляется налетающим роем скриптовых сценок. Нечто заметили, захотели присмотреться поближе — ролик. Вон еще нечто интересно — очередная перекидка репликами, очередные крупные планы, что уж врать, не так уж великолепно анимированных лиц. Как ни крути, но времени на просмотр роликов, долгих, хоть хорошо срежиссированных, уходит достаточно, чтобы сбегать на кухню и приготовить чаю на запоздалый завтрак. И дело не в том, что разговоры нудны и нагоняют тоску смертную, как раз наоборот, ни на секунду игрока не покидает ощущение, будто он смотрит просто увлекательный фильмец. Вот, например, Лэнгдок и София прячутся в туалете, взгромоздившись над сливным бочком, или с физиономиями туристов смахивают пылинки с картин реальной стоимостью в миллионы долларов. Часть из этих роликов на движке затягиваются на пару минут, и выпить упомянутого чая вы успеете не раз.

Уже принимается как должное, что в случае создания игры по лицензии, лица героев обязательно копируются с киноактеров, и их же приглашают обязательно на озвучку. Тогда же и денег нагребут больше. Однако на сей раз то ли разработчики и киношники не нашли общий язык, то ли девелоперы и не собирались вести какие-либо переговоры по этому поводу, но в итоге главный герой, Роберт Лэнгдон, в игре совершенно ничем не напоминает "человека С. Спилберга", Тома Хэнкса, капитан судебной полиции месье Фаш — Жана Рено, а Софи Неве — Одри Тоту.

...1/2 стакана квеста и 100 г экшена...

Из всего разнообразия геймплея, заявленного создателями, присутствует все, вот только в каком количестве и виде! Взглянем на монитор: недотепа Лэнгдон решает новую головоломку. Его задумчивого лица не видать, экран замостила скромненькая картинка с очередной анаграммой, которую он обязан решить во что бы то ни стало. Не прочитай давеча игрок книги, или, на худой конец, не посмотри фильм, мучился бы он над головоломкой довольно продолжительное время.

Блистать многообразием находок, целым спектром задачек TDVC не особо стремится, решив ограничиться совершенно невыносимыми (для прохождения) криптографическими головоломками, всякого рода анаграммами и монограммами, разгадыванием шифра Фибоначчи и прочего в таком духе. Добрая половина их к тому же — перелопаченные задачки из первоисточника, так что за советами, коли что, обращайтесь к любой (лучше английской) редакции "Кода да Винчи".

Помимо задачек, имеется и еще одна типично квестовая особенность — отдел находок. Не нужно строить фантазии насчет огромного арсенала всяческих мелочей, которые придется таскать герою. Вещички будут попадаться редко, здесь вам не ломбард какой-нибудь, да и избавляться от них придется настолько же часто. Среднее количество всегда колеблется в районе пяти наименований, которые, понятное дело, разрешается рассматривать, соединять между собой и использовать.

Порой будут попадаться задания вроде "принеси это", "найди то", "открой-приподними-перетащи", коли цель не достигнута — аркадная надпись в стиле "Game over — начинайте заново". Обещанные разговоры с NPC присутствуют, да только в каком-то ущербно-скромном количестве. Зато следует подробней остановиться на системе драк.

Очевидно, из желания угодить всем, кому не лень, девелоперы дали возможность поупражняться и в силе. Боевая система продумана до мелочей, а все потому, что над ней долго и не раздумывали. Идея внести в игру полноценный TPS была отринута, и вместо нее "привинтили" аркадную скриново-кнопочную боевую систему. Проще говоря, это выглядит примерно так: неумело прокрадываясь мимо враждебно настроенных охранников, вы друг понимаете, что обнаружены, в тот же момент моментально активизируется до этого молчавшая боевая система, и вы неумолимо втягиваетесь в дикий мордобой. То, как будет развиваться бой, зависит от своевременности нажатия левой/правой или одновременно обеих клавиш мыши. Каждая клавиша — определенный вид действия (нападение, защита, другой прием). Только нажали — скриптовая сценка в пару секунд, и заново клавиатурный тренажер.

Для разнообразия существует поистине великолепная возможность взять что-нибудь удобное и тяжелое в руку (например, металлическую стойку) и с беспощадностью молотить ею врагов. Особенно отлично это получается у Софи Неве. Глядя, как она здорово расправляется с нападающими качками, остается только восхищаться. Какой там "слабый пол"?! Кто выдумал эту глупость?! Присутствует еще и излюбленная фишка фанатов Hitman`a — перетаскивание тел. Отправленных в глубокий нокаут хрупкой женской рукой, здоровяков иногда придется прятать от чужих глазенок. А вот если с реакцией у игрока плоховато и он ну никак не успевает за нажатием клавиш, жизненная энергия героя иссякает, и появляется возможность посмотреть настоящее нуарное кино.

И весь этот неровный игровой процесс облачен в сущую банальность — сохранение по чекпоинтам, несмотря на то, что в меню имеется панель "Save", фактически во всех случаях бесполезная.

...столовую ложку путеводителя...

Каково было удивление, когда в безумном перебирании клавиш, сидя за очередной крипто-головоломкой, наткнулся на самый настоящий справочник! В нем имелись такие глубокие разделы как "art", "history", "people", "place", "secrets". Жаль, конечно, что разработчики не умудрились всунуть весь путеводитель по Лувру и Вестминстерскому аббатству, с подробной историей каждого произведения искусства, затем целиком серию "Жизнь Замечательных Людей", и учебник по астрологическому гороскопу... Примечательно, но в часы лени и бездействия крайне занимательно и познавательно почитать историю "Джоконды", кто такая "Опус Деи", а также пособие о том, как разгадывать ребусы, анаграммы и как и где применять ультрафиолетовый свет.

К тому же познавательный комплект был бы неполноценен без бонусов вроде рассматривания изобретений Леонардо да Винчи и миниатюр, к примеру, "кто такие дядя Роберт Лэнгдон и тетя Софи Неве". Без этого уж никуда. И правильно, нужно совмещать приятное с полезным!

... — и все усердно перемешать.

Шероховатость геймплея замечается уже в первые минуты. Сначала квесты, чья сложность вопреки обыденности, не увеличивается постепенно, а бросается в крайности, подсовывая то сущую элементарность, то гранит, который требуется шустро разгрызть. Разработчики старались не забыть ничего из литературного источника, при этом неизменно добавляя "отсебятины", но в рамках приличия, объясняя это как "сюрпризы для фанатов".

Таким образом, если уж вы не читали романа, вам не удалось лицезреть творение Ховарда, но есть возможность погрузиться в игру, вы не много потеряете. Ибо и брауновская книга, и ховардская экранизация и игра от The Collective совершенно равноценны.

5 6 **7** 8 9 10

В попытке разработчиков угодить всем, их чуть было не угораздило не угодить никому. И в результате получилось блюдо "на любителя": разбавленное многочисленными роликами-паузами, должными привнести в игру больше кинематографичности, с хаотичным разбросом задачек разных уровней сложности, надоедающей системой боя и некоторыми иным мелкими неувязками. И все это пропущено через консольный порт не особо замечательным образом.

Берлинский Gosha
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by





ОБЗОР

Rise of Nations: Rise of Legends

Жанр: *3d Real Time Strategy*
Разработчик: *Big Huge Games*
Издатель: *Microsoft Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Rise of Nations*
Минимальные требования: *процессор Intel Pentium 4 (1.5 GHz), оперативная память 256 MB RAM, 3d видеокарта с 64 MB RAM, DVD drive, наличие DirectX 9.0 с*
Рекомендуемые требования: *Intel Pentium 4 (2 GHz), оперативная память 1 GB RAM, 3d видеокарта с 128 MB RAM, DVD drive, наличие DirectX 9.0 с*

Еще секунду назад ничего не было. В чернильном мраке космоса лениво колыхались звезды, снисходительно указывая верный путь морякам. Внезапно пространственная материя исказилась, исторгнув из неведомых глубин в свете ослепительной вспышки огромный космический корабль. Вокруг могучего стального колосса, взявшего курс на манящую огнями ближайшую планету, стайкой рыбешек вились корабли сопровождения, готовые отстаивать до конца безопасность своего флагмана. Однако радужные планы могучей армады на бескровную колонизацию неизведанной планеты и раболепие тщедушных аборигенов не осуществились по вполне прозаическим причинам: две местные группировки, в кровавом конфликте оспаривающие право на единоличное управление миром Aio, сумели отрастить очень острые зубки и готовы периодически их показывать не только друг другу, но и незваному гостю из космоса. Но упрямые межпланетные захватчики решили не отступать ввязались в сражение планетарного масштаба в качестве третьей силы. Теперь в противостояние могущественной магии Огня, Земли и Стекла (вкупе с воздушной поддержкой драконов) гению человеческой мысли, на службе у которого пребывают законы физики, химии и машиностроения, появились загадочные объекты, исследующие окружающий мир с помощью "лучей смерти" и энергетического оружия.

Новая песня на старый лад

Рождение мира Rise of Legends не было логическим продолжением основополагающих исторических идей Rise of Nations. Подобно известному Age of Mythology, продукту мутации серии Age of Empires, Rise of Legends пришла в этот мир, базируясь на основных игровых наработках своей предшественницы. Отказ от исторических параллелей не сделал игру хуже; более того, Rise of Nations: Rise of Legends предстала перед игроками в лучах новой игровой концепции, способной заворожить размахом своих оригинальных идей погрязшего в игроклонах геймера.

Мысль разработчиков оказалась проста и гениальна — сии демиурги виртуального мира Aio столкнули лбами три таких, казалось бы, несовместимых для одной игры нации, как Alin, Vinci и Cuotl, предпочитающих соответственно магию, паровые механизмы и технологию будущего. Самым интересным моментом оказалось создание грамотного игрового баланса. Если с возможностями таинственного мира магии даже убеленным сединами геймерам, употребившим в пищу всех собак в округе на поприще RPG/RTS/TBS колдовских сражений, далеко не все ясно, то противостояние воспитанников эпохи парового котла и гостей с далеких воинственных звезд выглядит более чем забавным. Очевидно, делегаты от пришельцев и представители нации, использующей неизвестные доселе технологии девятнадцатого века, долго стучали кулаками по столу на заседании в кабинете Big Huge Games, не желая идти на уступки ради баланса. В конце концов, сетуя на несправедливость враждебного чужого мира, инопланетяне согласились быть равными по силам наездникам чадящих едким дымом стальных шестереночных чудовищ.

Этот безумный мир...

Игровой процесс в Rise of Nations: Rise of Legends не изумит поклонников реал-тайм стратегий. Хотя, как сказать... Количество добываемых в игре ресурсов вопиюще мало: их три, точнее два.

Спешу пояснить туманную фразу — для каждой нации есть два добываемых ресурса; один из них, тимониум, к огромному изумлению, нужен всем. Почему к изумлению? Сложно понять, как один ресурс является базовым для рас с такими разными путями развития. Неужто и вправду традиционные сырьевые причуды волшебных королевств совпадают с индустриальными потребностями инопланетных цивилизаций?

Что касается второй стратегической важной субстанции, то для наций Alin и Vinci это не менее изумительный ресурс — "богатство" (Wealth). Разработчики отказались от приевшегося золота, серебра, платины и прочих имеющих высокую стоимость веществ в пользу более общего показателя финансового благосостояния подконтрольного государства. Способ добычи "богатства" не менее интересен, чем сам факт его существования — оно прибавляется со временем благодаря активной, но маловразумительной деятельности так называемых караванов. У Alin в подобной роли выступают гигантские надсадно жужжащие жуки, крепко держащие в суставчатых лапках загадочные сундучки. Барражируя над нашими просторами, они способствуют увеличению богатства отчизны. Идейно более близкая современникам нация Vinci насекомым не доверяет, — в роли караванов у адептов парового котла служат симпатичные дирижабли с моторчиком, не сильно отличаясь по исполняемым функциям от своих хитиновотелых коллег.

Зато далекие от мирских проблем Cuotl проявили свою гнусную инопланетную сущность в полном игнорировании окружающих богатств и в качестве второго ресурса используют достаточно банальную в контексте данной игры "энергию", производимую в специальных реакторах, которыми обрастает город пришельцев в процессе бурного развития.

Помимо вышеперечисленных изысков, пристальное внимание заслужили возводимые города. В своих строениях каждая из наций отразила собственную индивидуальность: визуально несложно отличить характерный для магов восточный дворцово-минаретный стиль архитектуры Alin, словно сошедший со страниц "Тысячи и одной ночи", от, например, лязгающего и громыхающего своими валами и червячными передачами промышленного центра Vinci, окутанного клубами удушливого дыма, рвущегося из труб заводов навстречу экологической безнаказанности. В постройках нации Cuotl прослеживается неуловимое дыхание древнеегипетского зодчества; вероятнее всего, эти странные инопланетяне, прямо как в "Пятом элементе", вернулись спустя тысячелетия на историческую родину с целью улучшения жилищных условий, где и столкнулись с прочими претендентами на жилплощадь.

Не менее притягателен для взора и непосредственно процесс возведения сооружений. Строения магов Alin словно переносятся из других планов в наше измерение, постепенно становясь все четче и осязаемей; здания людей Vinci в процессе постройки окружаются лесами, снабженными кранами и механическими лебедками; конструкции нации Cuotl сперва намечаются световым контуром, который в дальнейшем обрастает броней внешнего покрытия.

Любопытно, что строительство в мире Aio не требует привлечения рабочей силы, чего нельзя сказать о добыче тимониума. Отнять этот немаловажный ресурс у скряги-природы смогут лишь избранные: ловко копошащиеся осьминожки, мрачные межпланетные рабы со взрывающимися ошейниками и ничему не удивляющиеся простые рабочие нации Vinci.

Думайте сами, решайте сами...

Немного освоившись в новом мире, попробуем разобраться в геймплее. Сразу бросается в глаза идентичность построек трех рас: полазив по интерфейсу одной державы, вы наверняка не будете иметь вопросов по развитию юнитов и зданий двух других государств, в отличие от той же серии Warlords Battlecry. Поскольку рабочий контингент не представляет никакого интереса, поговорим исключительно о личном составе силовых структур конфликтующих наций.

Почти все они предпочитают дистанционную атаку, но рознятся по специализации (ПВО и войска типа "земля-земля"), а также радиусу повреждений. Не терзайтесь сомнениями — урон магических спеллов примерно сопоставим с таковым у мушкетных пуль, гранат и ракет(!) Vinci, равно как и с боевыми лазерами и деструкционными лучами пришельцев.

Однако рецепт успеха в Rise of Nations: Rise of Legends далек от тактики "бей-беги"; тут важно грамотное военно-экономическое развитие. Исходный город может обрастать районами трех основных типов: военным, торговым и вспомогательным. Впрочем, для Cuotl вместо торгового района существует реактор. При возведении военного квартала наша армия бесплатно увеличивается на величину его гарнизона, а город укрепит свою обороноспособность системами залпового огня; к тому же такое строительство дает нам определенные очки военного развития, но об этом позже.

Пристройка торгового района или реактора позволит увеличить количество караванов и прирост энергии соответственно, не забывая выдать очки строительства в данной области. Ну а появление в числе новостроек вспомогательных районов ведет к получению специфических для каждой расы бонусов. Например, магическая башня увеличивает мощь спеллов, количество и скорость восстановления маны героев, а возведенный индустриальный район Vinci увеличивает скорость строительства юнитов и зданий, а также дает возможность воспользоваться уникальными изобретениями Prototype Factory. Строительство храмового района набожных Cuotl откроет путь к созданию передвижных лечебно-охранных комплексов. К тому же каждая постройка повышает стоимость последующей. Но это еще далеко не все.

Появление любого нового здания ведет к целому ряду последствий, которые должно учесть. Во-первых, каждое новое сооружение приближает наш город к званию Large, а затем и Great. И это не пустые титулы — они дают право на возведение новых военных мощностей. Во-вторых, каждый новый район — это один поинт развития, который можно тратить на получение уникальных для каждой нации плюшек, в основном роста добывающей промышленности и расширения военной отрасли. В-третьих, на протяжении всей игры идет гонка экономического и военного плана. Нация, первая выполнившая ряд условий, получает в единоличное пользование бонус, зависящий от области, где она добилась успехов. Всего таких области четыре: военная, научная, ресурсодобывающая и тактическая. К примеру, военное доминирование позволит привлекать на свою сторону вражеских солдат. Но и на этом фантазия разработчиков не остановилась.

У каждой нации имеются три основных направления военного развития: пехота, наземная техника и авиация. На эти же три категории делятся возводимые казармы и призываемые герои. Да, и здесь не обошлось без храбрых лидеров, ведущих войска в бой. Одним словом, стратегия удачного развития неоднозначна и требует тщательно задуматься над правильным направлением расходования ресурсов.

Ввиду слабого AI и отсутствия возможностей опционально его усилить в полной мере игра проявит себя в мультиплейере. Насчет анонсированных потрясающих графических красот сложно что-либо сказать. Ледяные тундры, жаркие пустыни... Симпатично, но за душу не берет. Музыкальное оформление производит более благоприятное впечатление: мелодии, настраивающие игрока на участие в эпохе великих свершений, крики отдельных юнитов, звуки взрывов — все помогает нам лучше проникнуться идеями жестокого мира Rise of Nations: Rise of Legends, где нет места сантиментам и милосердию.





Rise of Nations: Rise of Legends вышла достаточно типичной для RTS игрой. Стратегическим шедеврам не пришлось срочно освобождать в своих рядах новое место, однако свежий взгляд на противостояние в рамках одного планетного конфликта нации не даст ей затеряться ни на полках магазинов, ни в сердцах геймеров. Каждый человек, чьи глаза вспыхивают при слове "стратегия", должен обязательно оказаться в мире Aio в роли главнокомандующего одной из противоборствующих сторон. Будущее Alin, Vinci и Cuotl в ваших руках!

Данила "ВОЛКОЛАК"

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Heroes of Might and Magic V

Полное название игры в оригинале: *Heroes of Might and Magic V*
Жанр: *Turn Based Strategy*
Разработчик: *Nival Interactive*
Издатель: *UbiSoft Entertainment*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD/4 CD*
Похожие игры: *серия Heroes of Might and Magic*
Минимальные требования: *процессор Pentium 4 / Athlon 1,5 GHz или выше, оперативная память 512 MB RAM, видеокарта 128 MB AGP GeForce4 Ti4200 / RADEON 8500 или выше, DirectX совместимая PCI 16-bit звуковая карта, 2 Гб места на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *процессор Pentium 4 / Athlon 2,4 GHz или выше, оперативная память 1024 MB RAM, видеокарта 256 MB AGP 8x GeForceFX 6600 / RADEON x800 или выше, система Dolby Surround 5.1, 2 Гб места на жестком диске*



Трудно найти человека, не слышавшего о великой серии Heroes of Might and Magic. Среди знающих о ней почти невозможно найти тех, кто не погружался с головой в чарующий мир легендарной стратегии. И уж точно все, кто оказывался в мире Might and Magic, испытывали массу положительных эмоций и зачастую встречали рассвет в разгар очередного сражения после клятвенных самообещаний "поиграть часок".

Серия Heroes of Might and Magic до третьей части включительно показывала образец преемственности, меняя графику согласно достижениям прогресса того времени. Кардинальные перемены не проникали в отточенный годами геймплей, не считая обновлений спеллбука и традиционной "ротации кадров" у юнитов в замках. Однако безоблачное небо мира Might and Magic заволокли тяжелые тучи неизвестности — банкротство компании 3DO стало страшной реальностью. Нависла угроза над вселенной Might and Magic, включая знаменитую одноименную РПГ-серию. К третьей части выходил аддон за аддоном, немо вопрошая — будет ли полноценное продолжение? И оно было. И раскололо фанатов серии на симпатизирующих четвертой части, и тех, кто разражался потоками брани при одном лишь ее упоминании. И тогда, под аккомпанемент рукоплесканий фанатов, UbiSoft подхватила почти упавшее знамя Might and Magic и установила его на новую, недосягаемую ранее высоту. Причем сделано это было руками не кого-нибудь, а более чем известного Nival'а. Зная послужной список этих уважаемых компаний и их незапятнанную репутацию, фанаты смогли несколько перевести дух. Сквозь непробиваемую свинцовую толщу туч наконец прорвался яркий луч надежды.



На свой страх и риск

Создать достойное продолжение Heroes of Might and Magic было очень непростой задачей. Особенно для привыкшей выпускать только качественный игровой продукт компании, да еще и под пристальным вниманием сотен тысяч фанатов серии "Героев", решивших всеми силами не допустить повтора печальной славы четвертой части. Правда, "ниваловцы" сами активно шли на контакт с поклонниками Heroes, выслушивая их мнения и тщательно прорабатывая все потенциально полезные варианты.

В итоге сложной и кропотливой работы формула успеха выглядела примерно так: основа третьих героев, успешные наработки четвертых, очень симпатичная графика и нововведения... Да-да! Нововведения (слово, от которого фанаты "Героев" покрываются холодным потом) не обошли стороной и пятую часть, правда, на этот раз они однозначно имеют знак плюс. Сами разработчики поясняют этот достаточно рискованный шаг привнесением баланса в игровой процесс. Не секрет, что в третьих "Героях" Некроманты Дейи имели очевидный ряд преимуществ, благодаря способности накапливать колоссальные армии за счет своих уникальных умений. Требования соблюдения игрового баланса толкнули ребят из Nival'а на то, чтобы наделить и остальные нации своими специфическими особенностями. Каким же теперь стал мир Heroes of Might and Magic V?

Творя историю

Завязка разворачивающихся событий в игре достаточно бесхитростна. Молодой король Николай, наследник великой династии, наивно строил радужные планы на вечер в обществе прекрасной Изабеллы после церемонии бракосочетания с оной дамой. Ворвавшийся в церковь демон не посчитался со святостью обряда и спровоцировал войну, в которой и предлагается принять участие игрокам. Традиционно люди после напускной бравады срочно отправили гонцов к светлым эльфам и магической Академии с просьбами о военном союзе. Демоны, почуяв неладное, заручились поддержкой темных эльфов и Некромантов. И началось! Запела жаждущая крови сталь, эфирные потоки казались осязаемыми от количества смертоносной магии, готовящейся снять обильную жатву, небо стало черным от стрел, реки — красными от крови...

Склонясь над картой

Игра традиционно предлагает нам, помимо кампании, принять участие в однопользовательских битвах. Сказать про мультиплейер наверняка пока что-либо сложно, и скорее всего, тема многопользовательской игры будет рассмотрена подробнее в последующих номерах ВР. Пока же мы можем выбрать шесть предоставленных разработчиками карт (из расчета "каждому замку по карте"), где и получим возможность опробовать свои тактические и стратегические идеи в условиях действующего военного конфликта. При желании к списку

«ПЛЮСЫ»

Атмосфера. Что бы там ни говорили ("арт — чисто варкрафтовский", "это уже не Герои" и т.п.), подавляющее большинство игроков сходится на том, что атмосфера Героев в пятой части сохранилась. Да, это та самая, дорогая "настоящая геройская" атмосфера. Не возникает ни разу мысли, что играешь в "Демиургов 3" или еще во что-нибудь "не наше". Мир, геймплей, милая сердцу "примультяшенная" фэнтэзийность — все на месте.

Эволюционный подход. Nival не стал затевать революций — под руководством Ubisoft российские разработчики взяли геймплей третьих героев и аккуратно добавили туда те многочисленные "мелочи разного масштаба", которых ранее ему очень не хватало (параметр "инициативы", "резерв" с расстановкой войск для всех героев, удобный автобой, "уровни развития" городов и т.д.). Впрочем, некоторые склонны называть АТВ-бои революцией, но ведь они — отключаемы... В НоММ 5 разработчикам удалось очень аккуратно, без лишних потрясений, расширить, углубить и заметно усовершенствовать игровую механику лучшей, на мой взгляд, игры серии — НоММ 3. Низкий поклон им за это.

Графика. Яркой, эффектной и хорошо масштабируемой графикой НоММ V может порадовать даже обладателей не самых быстрых машин. Большое количество анимированных объектов в кадре, прекрасные спецэффекты (магия), потрясающе красивые "внутренности" замков... Вы навряд ли хоть раз пожалеете о покупке GeForce 6600 (и выше) "для Героев".

Модульность. Доступ к игровым ресурсам упрощен до предела (.pak-файлы — банальные WinZip-архивы с быстрым сжатием), за счет чего еще до выхода официального редактора с инструментарием энтузиасты уже создали более десятка "модов", правящих множество проблем с интерфейсом. Полагаю, со временем их станет еще больше и "Герои 5,5" не замедлят появиться.

Сюжет. Переписанный от и до, серьезный "эпический" сюжет хоть и не лишен некоторых набивших оскомину штампов, но в целом заслуживает крайне высокой оценки: тщательно прописанные и яркие персонажи, неожиданные повороты... За перипетиями следить интересно, а для TBS (и в особенности TBS серии НоММ) это — уже достижение.

Мультиплейер. Традиционный hot-seat, дуэльный режим (пусть с ограничениями), игры по LAN и Интернет, возможность включения забавного "ghost mode", а также неплохой баланс (по меньшей мере, на данном этапе явного дисбаланса, судя по сообщениям активных "сетевиков", отмечено не было) позволяют прочить мультиплейерной составляющей НоММ5 огромное будущее. Благодаря заметно "ускоренному" геймплею, турниры и жестокие квартирные зарубы попрощаются с затянутостью — скучно не будет даже в процессе ожидания своего хода, а ждать долго не придется.

Геймплей. Работники не работают, студенты/школьники не учатся — ужас, что творится! Миллионы людей буквально выпадают из общества, лишь изредка прерываясь для удовлетворения естественных потребностей (вроде просмотра новостей на тематических, "геройских", сайтах/форумах;). Геймплей чрезвычайно притягателен, оторваться просто невообразимо сложно. Надо бы записать в недостатки, да рука не поднимается...







доступных карт для сингла добавятся карты мультиплейера, увеличив общее их число с шести до шестнадцати. Конечно же, для геймеров, избалованных огромным числом карт в третьих "Героях", количество, не превосходящее и двух десятков, покажется ничтожно малым. Что ж, утешим себя надеждой, что пока будут пройдены имеющиеся карты, разработчики выложат десятки новых.

Редактора карт, к сожалению, нет, однако, скорее всего, он появится позже — у творцов "героических" миров есть время, чтобы обдумать детали будущих проектов. А вот такая замечательная опция, как автогенерация случайной карты по заданным параметрам, не канула в Лету, а лишь не поспела ко времени основной презентации — Фабрис Камбуне, отвечающий за разработку HoMM5, официально пообещал ее к первому аддону.

Герой нашего времени

Heroes of Might and Magic неспроста получили именно такое имя. Герои, ведущие свои войска в бой, всегда были личностями неординарными, и посему вызывали к себе особый интерес. Что же собой представляют теперь наши ближайшие электронные соратники?

Сразу бросается в глаза четкое визуальное отличие между двумя лидерами разных наций, выражающееся не только в их разной по форме и цвету подсветке. Теперь герои предпочитают разъезжать на всяких экзотических одомашненных животных, вроде гигантских ящеров, боевых единорогов или слонов. Некроманты и люди не поддались новомодным увлечениям и от коней не отказались. Демоны нашли свои закованные в броню копыта ничуть не хуже лошадиных и предпочитают передвигаться пешими.

Все герои обучились чревовещанию и теперь при диалогах в видеороликах, поясняющих очередной виток сюжета, не утруждают себя лишним открыванием рта. К тому же были замечены проблемы с распознанием специализации героя — приходится или качать его, пока профессия не проявится, или же искать дополнительную инфу. Зело неудобственно.

Посмешили светлые эльфы-рейнджеры, посылающие во врагов стрелы дико трясущимися руками и — о, чудо! — попадающие в цель. Видимо, эльфийским генералам стоит всерьез задуматься о запрете выдачи полководцам эля накануне битвы.

Отныне предводители наших войск смогут изучить всего лишь шесть скиллов, без учета специализаций расы. Урон, наносимый героем в сражении, выражается только конечным числом убитых врагов, без промежуточных данных. Heroes V отказались от привычной "куклы" для героя и теперь имеют лишь слоты под найденные нами предметы, чем весьма напомнили фанатам вторую часть игры. Кстати, действие многих артефактов можно проверить только в бою; в мирное время спеллбук отказывается показать урон от боевых заклинаний, усиленный навешанными на герое вещичками.

Красота-то какая... Лепота!

Как вы уже догадались, дело нам придется иметь с шестью замками: Academy, Sylvan, Haven, Inferno, Dungeon и Necropolis. И сразу после предварительного ролика, излагающего основные мотивы, движущие нами и нашими врагами, начинается поток восторженных междометий в исполнении восхищенных геймеров. Перед каждым "заходом" в город мы имеем возможность созерцать наше основное строение с помощью самостоятельно движущейся камеры. Вид, который открывается нам, поражает своей совершенной эстетикой. Антураж каждого из замков полностью соответствует настроениям обитающей в нем расы: острые шпили Necropolis'а на фоне зловещей луны, купающейся в гнилостных испарениях; источающие жар стены замка Inferno, мимо которых проносятся раскаленные метеориты; мрачные своды Dungeon, освещаемые волшебными сталактитами, с призрачными огнями, кровожадно мерцающими во тьме. И вместе с тем величественный Haven, у подножия могучих стен которого хаотично раскинулись крестьянские угодья; исполинское древо жизни в Sylvan, в листьях которого запуталось солнце, а на ветвях и у корней нашли себе приют дети леса; воздушные замки Academy с причудливым восточным уклоном архитектуры, расположившиеся на парящих в облаках островах. Невозможно без восторга смотреть на эту красоту — и это не говоря о полностью 3d карте, которая по желанию игрока может вращаться под любым углом, а также приближаться и удаляться от нашего взора с помощью нехитрых "мышечных" манипуляций.

Однако пышная визуальная роскошь городов позволяет затеряться отдельно взятому зданию среди архитектурного великолепия, да и лишней головной боли при строительстве можно избежать, если воспользоваться опцией, открывающей все "дерево" возможных построек замка.

И вечный бой...

Путешествие по карте, строительство замка — все это неотъемлемая часть игропроцесса в Heroes of Might and Magic, но все-таки не самая главная. Безусловно, всех в первую очередь интересовал вопрос — а каким будет бой? И тут разработчики тоже не ударили в грязь лицом, воплотив в жизнь самые смелые наши надежды.

Бой очень напоминает сражения из японских РПГ-шек (например, ту же Grandia) и по своей реализации является лучшим из всех. До вступления непосредственно в баталию герой может воспользоваться возможностью тактической расстановки юнитов по стартовым позициям, не изучая для этого никаких скиллов, а также на этой фазе юнитов можно убирать в резерв. Две линии поведения героя на поле битвы, согласно версии третьих и четвертых Heroes, решили объединить, и теперь герой не может быть убит, хотя сам активно участвует в сражении не только как предводитель и спеллкастер — в его власти наносить урон врагу собственноручно и дистанционно, даже если это рыцарь на боевом скакуне, из оружия имеющий только меч. Более того, мастерство рыцаря столь велико, что спасти врага от урона не в силах даже отделяющие их друг от друга крепостные стены с прочими фортификационными сооружениями.

См. страницы. 16-17

«МИНУСЫ»

"Некомплект". Без редактора, генератора карт и со сравнительно небольшим (10 мультиплейерных, 6 — сингловых) количеством карт в комплекте игра производит впечатление хоть и легкой, но все же недоделанности. Впрочем, генератор обещают к адд-ону (напомню, что в третьей части такую радость добавили в HoMM3: Armageddon`s Blade), а редактор и дополнительные карты — уже в ближайшее время, с одним из первых патчей.

Интерфейс. Да, его отчасти спасают моды и знание "горячих клавиш", но объективный подход вскрывает множество минусов. "Ромашки" смотрятся красиво и стильно, но далеко не всегда умещают весь набор необходимых опций (Wait в бою, переброс войск из гарнизона в замке и т.п.), а за экран героя с его диким количеством "вкладок" (армия — на одной, артефакты без "куклы" — на другой, скиллы — на третьей...) надо просто бить по рукам. Вызывает нарекания и плохая информативность (испарился сводный экран с "информацией о королевстве", об эффектах от применения многочисленных возможностей юнитов можно только догадываться), непродуманное расположение кнопок (вам никогда "на автомате" не нажималось "удалить" вместо "сохранить" на соответствующем экране?) Неужели в составе Ubisoft/Nival не нашлось толковых специалистов по модной нынче "юзабилити", т.е. оптимизации интерфейсов человек-машина? Или все остальные варианты были настолько плохи?.. Так или иначе, за интерфейс даже оценки 6/10 будет многовато.

Трехмерность. Несмотря на то, что, по большому счету, перевод в 3D удался Nival-у наименьшей кровью (игрока;), это отнюдь не означает полное отсутствие мерзкого негатива. Неизбежное зло трехмерности преследует многие хорошие стратегии на переходном этапе, и далеко не всем удается сменить два измерения на три без серьезных потерь играбельности. Первые десятки минут восторженного верчения камерой, первые бои со всеми красивостями и первые "облеты" замков, безусловно, впечатляют. Но уже через пару-тройку миссий камера занимает строго фиксированное положение, "облеты" хочется отключить (хотя бы модом), а "кинематографичные битвы" и вовсе уходят "под нож" чуть ли не в первую очередь. Зато чтобы рассмотреть многие спрятанные на ландшафте объекты (по которым так и норовит "промазать" курсор), приходится остервенело крутить камерой, приближая/удаляя ее — это сопряжено с тормозами (особенно на больших картах), дезориентацией на местности (часто) и прочими пакостями. Возможно, в патчах появится "подсветка рулезов" по примеру всеми любимого Diablo II, но до тех пор придется терпеть.

Глюки. К счастью, реально критичных багов в Heroes 5 пока не замечено, но и различные мелочи (зачастую некорректные тексты в русской версии, периодические вылеты в систему, невозможность взять скилл после финальной битвы на карте, отдельные проблемы с сетевыми играми, иногда — скриптовые глюки в миссиях и т.п.) сильно смазывают впечатление от игры.



"Дешевые" ролики. Практически все "межмиссионные" и "внутримиссионные" ролики заставляют задуматься о наличии у всех действующих лиц скилла "чревовещание" — статичные, не двигающие губами лица выглядят жутковато (можно ведь было сделать анимированные портреты по примеру Warcraft 3), но на геймплей, к счастью, не влияют.

Искусственный интеллект. "Геройская" серия никогда не славилась особенно крепким ИИ — компьютер "выезжал" на мошенничестве, добровольных и не очень ограничениях игроков-людей, скриптах и тому подобном. К сожалению, пятая часть не стала приятным исключением из правила, а некоторые игроки даже склонны называть ИИ HoMM5 худшим, чем в предыдущих частях: например, он крайне редко "опускается" даже до такой мелкой пакости, как отъем шахт у соперника (с "неискусственным интеллектом"), может своим основным часами бегать за нашим второстепенным героем по кругу и т.п. Скрипты спасают, но лишь в кампаниях и некоторых сингл-сценариях (да и то не всегда), а редкие действительно логичные и разумные поступки "кремниевого болвана" тонут в бездне странных действий, которые вызовут у игрока только снисходительно-плотоядную улыбку. В тактическом режиме ИИ действует уже гораздо бодрее, пакостничая по полной программе, но и здесь проколов хватает: например, даже со значительно превосходящей армией компьютер при осаде замка будет скромно сидеть за стенами, дожидаясь момента, когда ваши бравые отряды, многократно усиленные заклинаниями и спецспособностями, не порвут его на ошметки.

Маленькие карты. Избранный Nival-ом/Ubisoft-ом путь на "ускорение игрового процесса", а также переход в 3D не смог не повлиять на размер карт. Нынешняя "очень большая" — выглядит не больше "L"-ки из предыдущих частей, а тормозит — будь здоров! Разработчики обещают добавить увеличенных карт, но пока стратегическому гению размахнуться почти негде. Один-два замка и столько же героев — стандартный вариант нынешних схваток — заставляет лишь с грустью вспоминать о сражениях вселенского масштаба на XL-картах в предыдущих частях, где число подконтрольных замков в миттельшпиле достигало десятка и более, а количество далеко не "зеленых" героев — полудесятка...

Николай "Nickky" Щетько

ОБЗОР

Heroes of Might and Magic V

Начало на стр. 14-15

"Сетка" в виде пчелиных сот, показывающая клетки, куда мог становиться единичный боец, эволюционировала до квадратиков, не изменив, правда, своей сути. Последовательность ходов подконтрольных и вражеских существ изображена на "бегущей строке" внизу экрана, причем там оперативно отражаются такие текущие события, как выбор юнитом опции "wait" или получение бонуса морали после совершенных действий. Хотя очередность ходов определяется показателем инициативы, нередко встречаются случаи, когда первым ходит чуть менее "резвый" персонаж. Совершенно очевидно, что в новой боевой системе нет места бойцам с низкой инициативой — пока до них дойдет дело, исход боя будет предрешен. Курсор, наведенный на врага, с готовностью подсказывает, сколько вражеских существ умрет от нанесенного удара и каковы будут их ответные действия. Атаку юнитов сопровождает видеовставка, демонстрирующая наилучший кинематографический ракурс на происходящие события, однако Cinematic Camera можно спокойно отключить в опциях, после этого останется только анимация при атаке героя.

Да и сам процесс сражения заметно изменился не только с визуальной, а еще и с тактической стороны. Теперь каждое существо за редчайшими исключениями будет иметь свои уникальные способности, причем зачастую совершенно неожиданные. Многие воины получили специальные умения, активизирующиеся в бою с помощью нажатия определенной кнопки. К подобным примерам можно отнести "танец клинков" War dancer'ов или "battle dive" грифонов, когда эти мифические создания взмывают в небеса и обрушиваются в центр вражеской армии. Некоторые способности будут пассивны: это пирсинг-атаки магов, эфемерность привидений, по которым трудно попасть, или неожиданная прибавка к казне в виде налогов от рекрутированных крестьян. К тому же магические существа всех шести наций, помимо основных атак, смогут воспользоваться собственным спеллбуком — удачная





идея четвертых "Героев" получила логическое продолжение.

К слову, магия в игре изменилась: теперь она имеет четыре школы (Light, Dark, Summoning и Destruction), которые будут, судя по всему, равнозначно полезны. Любопытно, что скиллы, связанные с развитием магии, не столь однозначны, как ранее — та же школа Destruction имеет отдельные направления, связанные со спеллами льда, огня и молнии, причем развитие льда поможет вам замораживать врагов, огня — снижать их броню, и так далее. Традиционно "стихийная" школа Земли неожиданно оказалась среди суммонерских скиллов. Там же отыскалась и привычно клирическая школа Жизни, возвращающая умерших подопечных существ. Другое направление исконно клирической магии, школу Мысли, выторговали себе мастера Тьмы. Рисунок битвы может измениться и при изучении героем ряда принципиально новых навыков — мы можем развивать умения, отвечающие за успешное использование определенных пассивных навыков юнитов, например, ослепления врагов единорогами.

Однако разработчики не остановились на достигнутом. Помимо всего вышеперечисленного, каждая нация имеет свой уникальный козырь в кровавом конфликте. Люди получат замечательную возможность с помощью скиллов своих героев тренировать войска, когда простой крестьянин при ряде апгрейдов может примерить на себя паладинскую броню; демоны научатся призывать прямо во время битвы аналогичное вызывающему войско в процентном от исходного отношении, а также наносить дополнительный урон огнем; остроухие эльфы вызовут дикий гнев к определенному врагу с печальными для него последствиями; маги-академики смогут вдохнуть в свои войска неслыханную мощь с помощью создания мини-артефактов, получаемых магами в спецлабораториях; подземные колдуны смогут использовать уникальные знания о соответствии всех существ определенным стихиям для наделения атак своих бойцов дополнительным уроном и для более эффективного атакующего спеллкастинга.

ИГРОВЫЕ ВОПРОСЫ

А что, в каждом замке теперь только один тип героев?

Да.

Как переназначать горячие клавиши?

Правьте файл ДИСК_ГДЕ_УСТАНОВЛЕНА_WINDOWS:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ_В_Windows\My Documents\My Games\Heroes of Might and Magic V\Profiles\ИМЯ_ПРОФИЛЯ_В_ИГРЕ\input.cfg (для фанатов стандартного интерфейса Windows — начинайте с папки "Мои Документы" (My Documents) и далее по пути "Мои игры" (My Games) / "Heroes of Might and Magic V" / "Profiles" / папка по названию вашего игрового профиля, там файл input.cfg).

Можно ли включить консоль?

Да. Чтобы включить консоль для всех пользователей, правьте файл КАТАЛОГ_С_HEROES5\profiles\autoexec.cfg (чтобы для какого-то отдельного включить, надо править в нем user.cfg) — в самый его конец надо дописать строчку

```
setvar dev_console_password = schwinge-des-todes
```

Конец файла после этого должен выглядеть примерно так:

```
//=================================
// Startup
mainmenu
setvar dev_console_password = schwinge-des-todes
```

Теперь по тильде ("~") выводится отладочная консоль. Список команд — help.

Как делать Wait в бою? И что он дает теперь?

Только горячей клавишей (W по умолчанию). Wait сдвигает юнит по шкале на половину того расстояния, куда бы на шкале переместился полноценно походивший юнит. Типа, "полхода пропускаем".

Как разделять войска?

Опять-таки, горячей клавишей (Shift по умолчанию).

Как быстро выйти из битвы?

Стандартными средствами — только по ALT+F4 или бегством (если имеется город с таверной). Ждем патча или пользуемся модом — http://h5.nm.ru/Fix_ButtonLoadInCombat.zip (4 Кб).

Как быстро перекинуть армию из замка герою?

Можно перетащить иконку героя на иконку гарнизона — при этом войска гарнизона сложатся с войсками героя. Или, как вариант, нажать "пробел". Специальных толковых кнопочек на интерфейсе, увы, не предусмотрено.

Как отключить облет камеры вокруг города? В n-цатый раз уже достает...

Только модом. Например, http://h5.nm.ru/Fix_NoFlyAroundTown.zip (20 Кб).



Можно ли как-нибудь помочь уродскому интерфейсу построек в городах?

Можно использовать мод, меняющий картинки с жилищами воинов на сами мордочки воинов — очень удобная штука, по меньшей мере до тех пор, пока интерфейс не выучится. Качаем тут — http://h5.nm.ru/Fix_ChangeBuildingsIcons.zip (42 Кб).

А "толпы", "группы" и т.п. — это сколько в циферках? Ну не качал я Разведку (Scouting)...

Все очень похоже на третьих героев:

1-4	Few	Мало
5-9	Several	Несколько
10-19	Pack	Группа
20-49	Lots	Много
50-99	Horde	Орда
100-249	Throng	Толпа
250-499	Swarm	Тьма
500-999	Zounds	Тысячи
>=1000	Legion	Легион

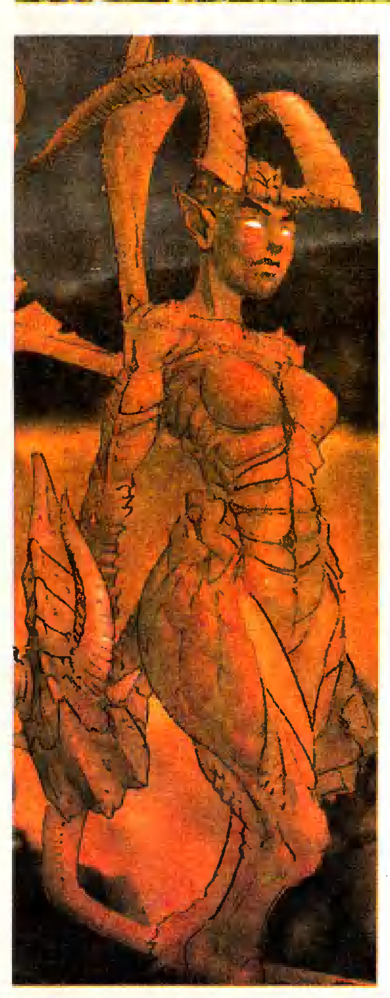
Есть мод, который несколько коряво, но все же прописывает цифры для всех монстров — http://h5.nm.ru/Fix_MonsterAmountsInfo.zip

Есть ли читы?

Можно попробовать внешние программы-"тренеры" (http://www.ag.ru/cheats/heroes_of_might_and_magic_5/) либо включить консоль (см. выше) и воспользоваться следующими командами:

add_skill [название_скилла] — добавляет определенный навык, на-





Музыка в игре вышла под стать окружающему ее великолепию. Она в совершенстве дополняет все ту гамму эмоций, которые испытывает игрок, погружаясь в замечательный мир Heroes of Might and Magic V. Птички, укрывшись в густых кронах 3d деревьев, выводят свои замысловатые трели, внося посильную лепту в жизнерадостную картину природы, пестрящую сочными красками. Подземный мир встречает нас глухими стонами и таинственными шорохами, среди которых отчетливо слышен писк летучих мышей. Звуки, издаваемые юнитами, просто бесподобны. Шипение гидр мигом мурашками по коже напомнит нам о путешествиях по окрестностям гористого Нигона времен расцвета сериала Might and Magic; существа в битве бурно торжествуют, потрясая оружием при виде истребления вражеского отряда, а за сдержанных всадников радуются их более эмоциональные недисциплинированные скакуны. Любые звуковые эффекты, будь то удар хлыста, лязг металла, сухой щелчок спускаемой тетивы или тяжелая поступь боевого коня, воспроизведены очень натурально и реалистично.

В итоге, мы получили, на мой взгляд, великолепную игру. Поклонники серии Heroes of Might and Magic наверняка успели возблагодарить всех известных человечеству богов за то, что продолжение легендарной игры попало в хорошие руки. Да, в игре есть мизерные огрехи и логические неувязки, вызванные скороспелостью появления игры на прилавках, которые и смогли отобрать законную «десятку» ввиду своей многочисленности.

5 6 7 8 **9** 10

Третьи «Герои» могут смело передать по наследству желтую майку бессменного лидера жанра TBS и уйти на заслуженный покой — Heroes of Might and Magic V достойна славы своих легендарных предков. Мы же будем надеяться, что грядущие патчи и дополнения сделают нынешнюю очень хорошую игру новым стратегическим откровением. Хотя положа руку на сердце, конечно, глупо писать какие-то там обзоры, выискивать недостатки и восхвалять достоинства. Достаточно привести эту оценку и короткую фразу типа "must have, must play". Наши любимые "Герои" вернулись, и они — замечательны!

Данила "ВОЛКОЛАК"

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

пример, add_skill Necromancy добавит герою некромантию.

add_army [город], [флаг_апгрейда] — дает герою по 10 существ всех типов выбранного города, заменяя его текущую армию. Город: кнайты = 0, эльфы = 1, академия = 2, "варлоки" = 3, некроманты = 4, инферно = 5. Флаг_апгрейда: 0 — давать базовых существ, 1 — давать апгрейженных. Например, команда add_army 1,1 приносит герою по 10 апгрейженных зверей каждого из 7 типов эльфийского замка.

add_all_spells — получить выбранным героем все заклинания.

set_hero_luck_morale [удача] [мораль] — выставляет выбранному герою мораль и удачу. Например, команда set_hero_luck_morale 5 5 устанавливает оба этих параметра в максимум.

show_player_money [номер_игрока] — показывает, сколько ресурсов у того или иного игрока. Например, show_player_money 2.

add_exp [количество] — добавить определенное количество опыта выбранному герою.

add_money [количество] — устанавливает указанное количество всех ресурсов и золота (1000*количество). Команда add_money 20 дает по 20 ед. всех ресурсов и 20000 золота.

Есть ли генератор случайных карт и редактор?

Нету. Генератор обещают в аддоне, редактор и новые карты — в ближайших патчах.

Комп читит: он пополняет армию прямо в чистом поле, не заходя в замок!

Комп, безусловно, — наглый читер с дохлым ИИ, да еще и проскриптованный насквозь;), но вышеописанный ход легко может выполнить практически любой прокачанный герой вполне "легально", с точки зрения игровой механики. Походное заклинание Summon Creature (учится любым героем уровня 10 и выше в любой гильдии магов третьего уровня, если, конечно, оно не отключено создателем карты) позволяет скастовавшему его герою получать подкрепления из гарнизона ближайшего замка по цене 1 ед. маны за каждого юнита. Конечно, крестьян так тысячами не потягаешь, но десяток-другой архангелов — вполне можно.

Где искать сохраненки?

ДИСК_ГДЕ_УСТАНОВЛЕНА_WINDOWS:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ_В_Windows\My Documents\My Games\Heroes of Might and Magic V\Profiles\ИМЯ_ПРОФИЛЯ_В_ИГРЕ\Saves (для фанатов стандартного интерфейса Windows — начинайте с папки "Мои Документы" (My Documents) и далее по пути "Мои игры" (My Games) / "Heroes of Might and Magic V" / "Profiles" / папка по названию вашего игрового профиля / "Saves").

В маленьком файле Campaign.sav — информация о прогрессе прохождения кампании.

Где прочитать полную информацию о способностях существ?

По непонятным причинам, добавить их в мануал разработчики не удосужились. Придется довольствоваться выдранными из ресурсных файлов табличками: http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-creatures_rus-eng.zip. Там же, на heroes.ag.ru имеется полный набор информации о способностях, магии, объектах на карте и т.п.: http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-weeks_eng.zip, http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-mapobjects_eng.zip, http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-towns_eng.zip, http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-artifacts_rus-eng.zip, http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-spells_rus-eng.zip, http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-heroes_rus-eng.zip, http://heroes.ag.ru/tmp/files/xls/h5-skills_rus-eng.zip.

Ничего не понятно со скиллами. Где почитать подробности?

Есть очень удобные флэшки на эту тему: для английской (http://www.celestialheavens.com/homm5/skillwheel.zip, 1,5 Мбайт) и русской (http://heroes.ag.ru/h5/skillwheel/skillwheel.zip) версий игры.

Есть ли хорошие фанатские сайты по Героям?

http://heroes.ag.ru (на русском), http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/ и http://www.celestialheavens.com (оба на английском).

Николай "Nickky" Щетько

ТЕХНИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ

В каких вариантах можно купить Heroes V?

Есть обычные лицензионные jewel-версии на 4 CD либо одном DVD. Цена — примерно 10 у.е. и выше. В ближайшее время должны появиться подарочные версии в больших DVD-боксах с отпечатанным мануалом в комплекте (реально полезной информации в нем, к сожалению, маловато).

Кроме того, существует Collector`s Edition игры — второй DVD с дополнительным игровым контентом (3 дополнительные сингл-карты + герой), саундтреком и полными Heroes 2, красочная карта страны Ashan, сувениры с символикой Heroes (в ограниченной "Super Collector`s Edition"), подробный красочный мануал со статистикой по юнитам и небольшая иллюстрированная книга с красивыми картинками на "героическую" тему художника Ubisoft, Оливье Ледруа (Olivier Ledroit). Данную версию в наших краях пока не наблюдали, а за океаном она стоит больше полусотни долларов. Меж тем, Nival планирует выпустить "локализованную" версию коллекционного издания, но о сроках выхода пока не распространяется.

Также имеется англоязычная пиратская версия. Впрочем, надеюсь, все англофилы и пиратоманы, которым игра понравилась, проявят сознательность и купят лицензию. Между прочим, в английской версии хватает своих "эксклюзивных" глюков (вроде отсутствия описаний некоторых артефактов), а через меню не включается особый графический след за героем.

Чем защищена легальная версия Героев? Там правда StarForce? Как играть без диска?

Вопреки стращаниям Nival-a, StarForce на лицензионной русской версии нет и в помине; по крайней мере, в обычном (не подарочном) издании. На нее прекрасно устанавливается no-CD/DVD патч для международной версии. Подобные патчи, как и остальные утилиты этого плана, обитают на www.gamecopyworld.com.

На какой машине можно поиграть в Heroes 5?

Не верьте официальным системным требованиям (P4/AMD Athlon 1,5 ГГц, 512 MB, видеокарточка с поддержкой шейдеров, не GeForce 2-4 MX).

Если обрезать красивости и немного поухищряться (см. ниже), Heroes 5 смогут достаточно резво бегать даже на машинах типа Duron 1100, KT266A, 256 DDR, GeForce 2 MX400 64Mb 128 bit!!! Конечно, памяти не мешало бы и побольше (512 — вполне хватает), но факт остается фактом. Видеокарта же класса GeForce 6600 позволит комфортно играть в невысоких разрешениях (типа 1024x768) с максимальными настройками качества.

Как запустить игру на встроенной видеокарте/GeForce 2-4 MX/ноутбуке? Вылетает с ошибкой деления на ноль!

Сперва необходимо поправить запускаемый файл игры h5_game.exe (либо скачать исправленный — http://heroes.ag.ru/tmp/files/zip/H5_Game_EXE_FIX_1_0.rar 2,82 Мбайт) в любом шестнадцатеричном редакторе (как это сделать — см. статью "Ломать не строить: действуем" в "ВР" 2001'07 или на сайте — http:// nestor.minsk.by/vr/2001/07/vr10713.html). Необходимо найти последовательность 51 56 8B F1 8B 4E 08 2B 4E 04 8B 46 28 C1 F9 02 и в ней заменить "51" на "C3".

Вторым этапом (без него в некоторых случаях можно обойтись) необходимо изменить файл с вашим профилем. Он появляется после первого удачного запуска исправленного .exe-шника. Создайте игрока, зайдите в меню и выходите из игры. Нам нужен файл ДИСК_ГДЕ_УСТАНОВЛЕНА_WINDOWS:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ_В_Windows\My Documents\My Games\Heroes of Might and Magic V\Profiles\ИМЯ_ПРОФИЛЯ_В_ИГРЕ\user.cfg (для любителей пользоваться стандартным интерфейсом Windows, начинайте с папки "Мои Документы" (My Documents) и далее по пути — папка "Мои игры" (My Games), папка "Heroes of Might and Magic V", папка "Profiles", папка по названию вашего игрового профиля и файл user.cfg в ней). User.cfg — это обычный текстовый файл, который правится в любом текстовом редакторе — вполне сойдет даже NotePad. Там надо изменить значения строчек setvar gfx_texture_mip, setvar gfx_tnl_mode, setvar gfx_fsaa, setvar gfx_fullscreen и setvar gfx_resolution на следующие:

setvar gfx_texture_mip = 1
setvar gfx_tnl_mode = 1
setvar gfx_fsaa = 0
setvar gfx_nopixelshaders = 1 (если совсем все тормозит)
setvar gfx_fullscreen = 0 (если не будет работать, поставить 1)
setvar gfx_resolution = 800x600

Вот и все. Сохраняйте файл, запускайте игру и наслаждайтесь — про своевременный апгрейд, впрочем, забывать тоже не следует.

При запуске мигает экран (словно разрешение меняется), потом вылет и окошко с ошибкой, которое нельзя прочитать. Как быть?

Ждать патча или в реестре искать ветку HKEY_LOCAL_MACHINE/System/ControlSet00X/Control/Session Manager/Memory Management (X — любой номер; можно вместо ControlSet00X выбирать CurrentControlSet). В этой ветке изменить значение LargeSystemCache на ноль (0) — иногда помогает.

Как сделать из русской лицензионной версии английскую? Привык к оригинальным названиям.

Можно поменять файл КАТАЛОГ_C_HEROES5\data\texts.pak на аналогичный из английской версии (http://webdrive.reborn.ru/CleriC/Heroes%20V/texts.rar — 1 Мбайт). Правда, при этом в сетевых играх будет недоступен русский шрифт. Аналогично меняется и sound.pak — хотя в английском варианты актеры тоже далеко не первоклассные.

Купил лицензию, установил, запускаю — а в менюшке показывает версию "0,9", как в демке. Что за ерунда?

Глюк инсталлятора — он почему-то создает ярлык, указывающий на бету/дему, если они были до этого установлены в системе. Так что просто-напросто перед установкой полной версии снесите их с компьютера напрочь.

Можно ли смотреть FPS средствами игры?

Да, есть возможность выводить детальную статистику прямо на экран (включая количество полигонов в кадре и т.п.). Для этого необходимо в файл ДИСК_ГДЕ_УСТАНОВЛЕНА_WINDOWS:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ_В_Windows\My Documents\My Games\Heroes of Might and Magic V\Profiles\ИМЯ_ ПРОФИЛЯ_В_ИГРЕ\input.cfg (для фанатов стандартного интерфейса Windows — начинайте с папки "Мои Документы" (My Documents) и далее по пути "Мои игры" (My Games) / "Heroes of Might and Magic V" / "Profiles" / папка по названию вашего игрового профиля, там файл input.cfg) добавить строчку:

bind showfps 'F11'

Теперь по нажатию F11 будет включаться/выключаться подробная информация о производительности и востребованных системных ресурсах. Вместо F11, конечно, можно назначить любую другую неиспользуемую клавишу.

ПРИСТАВКИ

Kingdom Hearts 2

Платформа: *PlayStation 2*
Жанр: *Action-RPG*
Разработчик: *Square Enix*
Издатель: *Square Enix*
Похожие игры: *Kingdom Hearts, Kingdom Hearts: Chain of Memories*
Количество дисков: *1*

Казалось бы, время PlayStation 2 подходит к концу и все взоры уже устремлены на новое детище Sony — PS3. Под нее уже создаются игры, и сам релиз не за горами. Но именно сегодня можно смело говорить о Золотом веке PS2. За последние год-полтора индустрия выдала столько замечательных проектов, что порой просто "тонешь" в этом потоке. Когда смотришь на некоторые игры для PS2, так и хочется сказать: нет, это не PlayStation 2, не верю! И лишь "черный ящик", мирно жужжащий рядом, убеждает в обратном. Мы уже видели немало хитов (и с удовольствием играли в них) на PS2. Ну а шедевры вроде Star Ocean: Till The Ends Of Time говорят за себя сами. Вот и за последние месяцы у нас появилось много интересных игр. А то ли еще будет! Уже грядут проекты, которые еще заставят нас восклицать от изумления. Сегодня же давайте взглянем на очередное творение неувядающей Square Enix, новую action-RPG.



Добро пожаловать в сказку. Яркую, увлекательную, атмосферную. Сказку в лучших традициях Square Enix, приправленную классическими историями от Disney. Персонажи диснеевских мультфильмов и игр, созданных Square Enix, разыграют перед вами волшебный спектакль. В нем смешается все: юмор, печаль, драматизм, грандиозность, глубина и легкость. Известные нам миры воссозданы с поразительной точностью и будут отличной сценой для этого действа. Mulan's Land of Dragon's и Pride Lands из Lion King, Port Royal от The Pirates of the Caribbean, Winnie the Pooh's 100 Acre Wood, Beasts Castle и многие другие пейзажи станут великолепными декорациями к этой истории.

В играх, являющихся прямым продолжением вышедших ранее, есть один недостаток для тех, кто не играл в предыдущие проекты серии, — некоторые сюжетные моменты просто выпадают. Не исключение в этом плане и Kingdom Hearts 2. Если вы не играли в Kingdom Hearts на PS2 и Kingdom Hearts: Chain of Memories на GBA, то многое из сюжета для вас может остаться за кадром.

Это приключение начнется в небольшом городке Twilight Town, где Roxas со своими друзьями, новыми персонажами на этой сцене, открывают первый акт истории. Прекрасное, безмятежное лето уже почти прошло, но осталось еще несколько теплых солнечных дней, которые вам суждено провести с друзьями. Именно эти последние скоротечные деньки и станут отправной точкой сюжета. Постоянные видения и сны Roxas будут нарушителями равновесия и спокойствия той мнимой идиллии, которая царит в Twilight Town. Именно они пролают первые лучики света на события, участником которых вам предстоит стать. А многочисленные сюжетные ролики, сопровождающие историю, придадут ей яркости и шарма.

Графически игра выполнена на традиционно высоком уровне Square Enix. Я специально критически всматривался в сцены, которые открывала предо мной игра. Имея с чем сравнивать на PS2, я пытался найти какие-нибудь значительные графические изъяны. И могу констатировать, что их почти нет. Все, что мне удалось обнаружить, это, возможно, недостаточный дизайн отдельных сцен на фоне выразительности других. Однако таковых немного, и они теряются в общем великолепии игровой графики.







Персонажи в игре смотрятся замечательно. Герои мультфильмов от Disney, выполненные в 3D, выглядят великолепно. Все они воссозданы с необычайной аккуратностью. Это еще больше погружает вас в атмосферу диснеевских историй. Персонажи из прошлых игр Square Enix им не уступают. Leon, Yuffie, Sephiroth, Auron, Seifer, Vivi и другие герои Final Fantasy вновь выйдут на сцену и будут не менее узнаваемы.

Сражения в игре оформлены зрелищно и великолепно. Движения, магия, специальные приемы и техники — все смотрится чудесно, на уровне последних графических приемов от Square Enix. А бои с боссами вообще неописуемо красивы. Порой (особенно когда видишь это в первый раз) настолько увлекаешься видеороликом единоборства главного героя с могучим врагом, что забываешь о самом поединке и его динамичности...

Не отстает от графики и звук. Зачастую героев озвучивают те же актеры, что и в оригинале. Голос James Woods из уст Hades, Lord of the Underworld и Ariel устами Jodi Benson, как и в творении Disney's — The Little Mermaid, характерное "кряканье" Donald и голоса Mickey, Goofy и других персонажей звучат необычайно естественно. Звуки, которыми наполнен игровой мир, очень реалистичны. А лирические, тревожно-трагические, веселые или динамично-агрессивные музыкальные темы будут сопровождать ваши приключения в Kingdom Hearts 2. И каждая мелодия будет находиться на своем месте, зазвучит именно в свой час. Вы услышите оригинальные мотивы из мультфильмов в различных вариациях, которые будут приятно разбавлены новыми композициями. Kingdom Hearts 2 — одна из тех немногих игр, где музыка и звук — это действительно важный элемент игры, который не только дополняет, но и создает игровую атмосферу.

Продвинулся в лучшую сторону, в сравнении с предыдущими играми серии, и геймплей. Сражения в игре динамичны и увлекательны. Боевая система пополнилась новыми возможностями и улучшениями. Появились Reaction commands, которые, при своевременном нажатии соответствующей кнопки джойстика, наносят сокрушающий урон врагу, часто являя собой цепь головокружительных атак и движений. Магия в игре была доработана и сбалансирована. Теперь индикатор MP, дойдя до нулевой отметки, меняет свой цвет и медленно перезаряжается. Summons также претерпели изменения в сравнении с Kingdom Hearts. Они стали более полезными и сбалансированными. Кроме того, summons могут расти в уровнях, получая за это усиление.

Главным нововведением в геймплее являются Drive commands. Над шкалой индикатора количества маны есть еще одна поменьше, желтого цвета. Она отображает время, которое ваш герой может находиться в специальной форме, применив Drive commands. Когда значение на индикаторе понижается до нуля, ваш герой снова вернется в обычное состояние. Drive всегда использует возможности компаньонов вашего героя, благодаря которым герой и становится сильнее. Например, Valor form образуется при помощи Goofy. После ее активации герой облачается в красные доспехи и вооружается дополнительно еще одним keyblade. В этой форме сила и защита героя повышаются, он становится быстрее, прыгает выше, приобретает новые возможности. На протяжении игры можно приобрести множество форм, которые станут хорошим подспорьем в битвах. Drive commands, как и summons, могут повышаться в уровне.

Еще одним интересным моментом геймплея являются полеты на gummi ship между мирами. Сами по себе они представляют динамичные и забавные аркадные миссии с тучами врагов и стрельбы. Перемещаться на gummi ship придется между мирами, причем чтобы открыть доступ в новый мир, необходимо пройти миссию на gummi ship. Со временем вы получите доступ к более мощным модификациям сей машины и новейшему оружию к ней. Имеется в игре и редактор gummi ship, в котором все желающие, воспользовавшись руками и фантазией, могут создать свою версию gummi ship.

В целом геймплей значительно продвинулся в лучшую сторону, став более динамичным, более зрелищным, более разносторонним. И еще — более забавным. Здесь вы не найдете длинных нудных подземелий и однообразных уровней. Все миры промелькнут перед вами красочной феерией. А яркие стремительные баталии с врагами будут удачно разбавлены полетами на gummi ship и мини-играми (вроде скоростного безбашенного развоза почты на скейтборде или расклейки афиш по городу). Некоторым минусом является, правда, недостаточное количество диалогов для жанра. Населенные пункты в этом смысле выглядят несколько пустынно. Факт достойный сожаления, ведь как умеет заселять свои миры Square Enix, мы знаем.

Управление в Kingdom Hearts 2 в целом понятное и достаточно простое. Хотя в динамике боя использование некоторых команд (их немного) требует определенной сноровки. Особенно когда идет противостояние с быстрыми врагами. Работа с меню команд подробно разъясняется в начале игры, так что разобраться вам будет, думаю, несложно.

С камерой разработчики из Square Enix попались на те же грабли, на которые наступали уже многие создатели игр с боевой системой в жанре action. Хотя камера имеет несколько позиций и может динамично управляться игроком, в некоторых поединках, где действия развиваются особенно стремительно, она не поспевает за сменой событий. Противник, исчезнувший за полем возможного обзора игрока, имеет несколько мгновений, пока камеру удается направить на него. Иногда этого достаточно, чтобы получить от него хороший комбо. Однако серьезно испортить впечатление от игры или значительно осложнить ее камера не в состоянии. Это скорее лишь мелкая недоработка.

При этом игра обладает высокой реиграбельностью благодаря динамичности и разнообразности геймплея, юмору и атмосферности. Разработчикам из Square Enix, несомненно, удалось вдохнуть новую жизнь в серию, и Kingdom Hearts 2, на сегодняшний день, бесспорно лучшая. Игра сделана в лучших традициях этой достойной команды. Она относится к разряду тех консольных игр, после запуска которой проходят часы, прежде чем удается оторваться от игрового действа — хотя вы собирались всего лишь взглянуть на нее...



5 6 7 8 **9** 10

Игра удалась и, думаю, не разочаровала тех, кто с нетерпением ждал ее. Kingdom Hearts 2 — еще один хит от Square Enix, которым разработчики порадовали всех любителей консольных RPG и получает свою оценку заслуженно. А я по доброму завидую тем, кому еще только предстоит окунуться в мир Kingdom Hearts 2.

Lord Vagrant

ПРИСТАВКИ

Far Cry Instincts Evolution

Платформа: *Xbox*
Жанр: *PC-style FPS*
Разработчик: *CryTek*
Издатель: *UbiSoft*
Похожие игры: *Far Cry, Halo*
Количество игроков: *до 4-х в split screen, до 16-ти через System Link или Xbox Live!*

Острова Микронезии, утопающие в зелени невиданных растений и деревьев, полные причудливых древних построек неизвестных племен с вездесущими тотемами и обвитыми диким плющом статуями и проржавевших бункеров японских генералов, кишат не только кровожадными наркоторговцами, выращивающими в глубине джунглей свои многомиллионные урожаи и отправляющими их сухогрузами на Большую Землю, но и ужасными монстрами, появившимися в результате генного эксперимента сумасшедшего ученого. В этот ад на земле попадает бывший наемник Джек Кравер, которому придется самому стать одним из монстров, чтобы выжить.

"Best console FPS since Halo?" — IGN.com

В 2004 году тогда еще никому не известная компания Crytek выпустила во многом революционный FPS Far Cry. Всех тогда сильно удивил тот факт, что игру издавала не какая-нибудь мелкая контора, а настоящий европейский гигант UbiSoft, но после выхода игры все стало на свои места. Неожиданно впечатляющая графика, неплохой сюжет и затягивающий своим разнообразием и сложностью геймплей возвели первенца хорватских разработчиков чуть ли не в ранг шутера года. Уступив тандему морпеха и бородатого доктора физики, Джек Карвер, главный герой Far Cry, ушел на покой до выхода на PC логического продолжения FC. Но выход этот затянулся и будет тянуться аж до выхода новой Windows и DirectX 10 версии.

Разумеется, Crytek не могла позволить себе простаивать такой долгий срок. Видно, не только команды с сомнительным игровым прошлым (хотя и с большим, как выяснилось позже, потенциалом), такие как Bungie, или признанные мастера геймдевелоперской сцены вроде Bethesda подаются под крыло Microsoft. Вот и господа из хорватской компании тоже решили, что для них будет нелишним поддержать консоль Гейтса новыми играми из мира Far Cry.

Разработчикам не пришлось прилагать особых усилий для этого, ибо PC-шный шутер изначально разрабатывался лишь как бенчмарковская демка для чипсета GeForce 3, который и находится в центре зеленоглазого ящика. В результате сотрудничества двух компаний на свет появилось уже 2 Xbox-продолжения FC: с постфиксами Instincts и Instincts Evolution. По причине отсутствия существенных различий между двумя релизами, мы рассмотрим последний из них.

What's going on?

Главным героем игры по прежнему остался Джек Карвер, напоминающий своими шутками небезызвестного графа Нюкема, а интонацией — прокуренного нью-йоркского детектива Макса Пэйна. Как и в жизни Макса, у нашего героя все неприятности начинаются из-за женщины. В FC Instincts именно длинноногая красотка, любительница экстремальных вояжей на тропические базы колумбийских наркокартелей, ввязывает Джека в очередную историю в стиле shoot'em all. Обычная фотоохота превращается для главного героя в охоту на него самого, голос в ухе начинает указывать, что делать и куда идти, а девушка, причина всех несчастий, не раз появляется на пути, успевая давать задания и смываться, не объясняя ничего. Кстати, нововведением в подаче сюжета является то, что все ролики мы наблюдаем из глаз самого главного героя, что способствует большему погружению в историю и мир игры.

Главной сюжетной и геймплейной фишкой является то, что, примерно в начале игры, супостаты вкалывают Джеку неизвестный препарат, который навсегда меняет его жизнь. Очнувшись в металлическом контейнере для сухогрузов, Карвер вдруг обнаруживает в себе способности настоящего предатора, или же, говоря по-нашему, хищника; одну из них, невиданную звериную силу, он незамедлительно использует, выбивая кулаками двери контейнера.

По мере продвижения по игре наш главгер научится не только по-звериному налетать на врагов, переламывая им конечности, но и откроет в себе зрение хищника, которое незаменимо в темноте, ибо все потенциальные вражины вспыхивают с его помощью ярким оранжево-красным свечением. Прибавив к вышеперечисленному способность быстро передвигаться по виртуальной Микронезии, запрыгивая на скалы и неслышно проносясь мимо надоедливых наемников, мы получим настоящую машину для убийства. Однако ничто не вечно под луной, и все эти способности исчерпаемы. Для использования сверхспособностей существует шкала, восстанавливаемая с помощью специальных предметов и за счет убитых врагов.

Если шкала предатора обнулилась, для сохранения мобильности можно использовать кочующие из игры в игру средства передвижения по карте — квадроциклы, джипы, моторные лодки, скутеры, лодки на воздушной подушке и даже дельтаплан.

They are all waxed! Everyone! — The House of Wax

Far Cry до сих пор остается одной из красивейших FPS на PC, но в силу некоторых обстоятельств, связанных с мощностью железа Xbox, графика в приставочной версии немного не дотягивает до графики оригинала. Зато игра обзавелась довольно приличными современными графическими эффектами, вроде вездесущего овербрайта, эксплуатируемого чуть ли не в каждой более или менее приличной игре, и реалистичного тумана. В плюсы можно отнести и огромные территории сингловых карт, которые грузятся без подгрузок, и рэг-долл физику передвижения врагов.

Есть в игре и отрицательные моменты, портящие общее впечатление от графических красот Far Cry. Например, преломление изображения предметов в воде может вызвать лишь грустную улыбку: объект, погруженный в универсальный растворитель, по необъяснимым причинам замыливается и выглядит как бесформенное пятно. Часто заметно, где на игровой карте начинает отображаться трава, а где ни одного объекта еще не загрузилось.

Правда, подобные несуразности встречаются нечасто и не так бросаются в глаза, как главная проблема игры — модели людей. Если издали враги и выглядят реалистично, то вблизи напоминают восковые фигуры — настолько ненатурально на них лежит bump mapping. Мы уже не говорим про руки главного героя, которые определенно не могут принадлежать живому существу. Если в цитируемом в подзаголовке фильме маньяк-скульптор вытачивал фигуры с особой аккуратностью и тщательностью, то глядя на верхние члены Джека, можно смело отбросить концовку "скульптор" в отношении дизайнера, лепившего внешний облик главного героя.











Take it, hold it, love it...

Набор оружия стандартен для FPS и поделен разработчиками на три разновидности: легкое скорострельное, тяжелое и пистолетоподобное. В первую категорию попадают стволы, известные каждому человеку, который хотя бы час посвятил свою жизнь заразе под название CS, а именно b-3-1 и прочие SMG-шки, а также дробовик. Некоторые легкие пушки, впрочем как и пистолеты, Карвер может брать в обе руки, что заметно облегчает выживание в тропиках.

Во вторую категорию попадают тяжелые стволы, вроде двух моделей снайперских винтовок, выдранный из оборонительного дзота машинган, увесистая ракетница и невесть как попавшая в этот набор духовая трубка с ядовитыми иглами.

В последнюю категорию девелоперы отнесли пистолеты, а также один вид пистолета-автомата.

Для быстрого вызова оружия нужной группы достаточно нажать соответствующее ей направление на крестовине джойстика.

В описании боекомплекта не хватает только гранат и прочих взрывоопасных видов вооружения. Вы можете использовать их только в том случае, когда левая рука не занята никаким оружием. Помимо гранат, швырять во врагов можно и камни. Вреда они не приносят, но легко отвлекают внимание интересующего нас боевика. Стоит также отметить, что для большего реализма было решено разрешить Джеку носить одновременно лишь по одному виду оружия из каждой категории, правда, данное ограничение не касается гранат.

Оружие фактически является вторичным средством изничтожения врагов, используемым в промежутках между превращениями в Хищника. Другим средством борьбы с оппонентами являются ловушки, пришедшие из игр о войне во Вьетнаме. К сожалению, врагов в них приходиться заманивать (не поставишь же ловушку возле патрулирующего местность охранника), что делает их использование малоэффективным, особенно при таком динамичном геймплее.

Xbox Live! Experience

Instincts Evolution предлагает игрокам совершенно необычный, впрочем, не такой уж незаурядный для Xbox (да, это вам не PS2 с единственной популярной игрой от американских военных, причем с далеко не самым шикарным геймплеем), шанс опробовать свои навыки выживания в тропических джунглях, кишащих не только бандитами-наркоторговцами, но и точно такими же, как мы, маньяками-предаторами.

В основном в сетевой мультиплейер играют американцы, поголовно оснащенные наушниками с микрофоном из комплекта Xbox Live!, поэтому ничего кроме многоголосой нецензурщины на английском вы во время игры не услышите. Стоит заметить, что, несмотря на свой небольшой возраст, Far Cry уже завоевал определенный и не такой уж маленький круг обожателей и постоянных самураев геймпада. Причем значительная часть этой армии базируется именно не на серваках официальной службы ИксЯщик Живьем!, а на вполне народных сервисах Kai XLink и XBConnect.

Девелоперы не стали изобретать двухколесное чудо заново и предложили сетевым маньякам вполне традиционные режимы, вроде DeathMatch (здесь Chaos) и его вариации Team Chaos (именно командный режим является популярнейшим на игровых серверах). Присутствует местная вариация на тему Capture The Flag — Steal the Sample, а также командная облава на одинокого предатора. Прочие режимы, неродные русскоговорящему киберспортсмену, особой ценности для мультиплейера не имеют.

Create, exchange and play it!

Уникальной составляющей игры является редактор карт. Если для PC редакторы игровых локаций встречаются очень часто, то для консольных продуктов — это настоящий прорыв. Причем по удобству использования он составит конкуренцию любому своему собрату: наличествует мгновенный доступ к любой детальке из внушительного набора игровых объектов, терраформинг любой сложности и, что немаловажно, переключаться из режима редактора в режим игры можно нажатием одной кнопки, без утомительных загрузок невесть чего.

В своем творчестве игрок ограничен количеством объектов, которые могут находиться на карте, — всего 300 единиц на элементы строительства (стен, оград) и столько же на всякие необходимые и не очень вещи вроде растительности и транспорта. Следовательно, приходится экономить каждый лишний кустик, если хочется создать шедевр мэпмейкерской мысли. К сожалению, лишь эти досадные ограничения не позволяют создавать карты закрытого типа, ибо на возведение ограды, которую не смог бы перепрыгнуть игрок, взявший ампулу с "озверином", или, как обозвали его CryTec'овцы, Evolutions, уходит более сотни стенок. Заботиться приходится и о благополучии тех, кто станет играть на вашей карте — криво поставленная стена или ящик являют собой потенциальную ловушку для запрыгавшегося игрока. Ждать, пока тебя сердобольно фрагнут, — неблагодарное занятие, проверено на собственном опыте.

Протестировав карту на друзьях, можно и в люди выходить. "Опубликовав" в сети свой шедевр, вы можете играть на нем в онлайне с другими игроками. Система похожа на любую аналогичную из других сетевых FPS — вы создаете игру на карте собственного производства, другие игроки скачивают ее себе на Xbox — и бой начинается. Что интересно, практически все онлайновые бои проходят на самодельных картах, пусть и не всегда удовлетворительно выполненных. Из виденных нами экземпляров запомнились римейки карт из Counter Strike.

Парадоксально, но онлайновый мультиплейер вкупе с возможностью создания собственных карт для него фактически перетягивает на себя одеяло с одиночного режима. Многие игроки покупают FarCry IE исключительно для сетевых баталий, и это при том, что единственной популярной игрой в Xbox Live! до последних пор являлась лишь серия Halo.

5 6 7 **8** 9 10

Это один их тех случаев, когда совмещение старого и нового дает поразительный результат. CryTec смогла сделать из консольных клонов PC-проекта замечательнейшие игры, правильно разбавив нововведениями зарекомендовавший себя набор хитовых элементов FarCry.

Vovan Wave
<vovanwave@yandex.ru>
ZiGGy LiNk <drfreud@yandex.ru>

КИНО

Сайлент Хилл

Название в оригинале: *Silent Hill*
Производство: *Sony Pictures Entertainment*
Жанр: *мистический триллер\ фильм ужасов*
Режиссер: *Кристофер Ганс*
В ролях: *Рада Митчелл, Шон Бин, Джодель Ферланд, Лори Холден, Дебора Карла Унгер, Эллис Кридж и другие*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *1 час 50 мин*

Сколько толковых экранизаций игр увидел мир за последние годы? А вообще? Сколько с грандиозным фейерверком провалилось в прокате? Достаточно, чтобы задуматься над вопросом: "Сколько еще так будет продолжаться?". Провалы экранизаций Alone in the Dark, BloodRayne, House of the Dead, Resident Evil 2 заключаются не только в режиссерах и сценаристах, и не только в том, что зрители-геймеры в часы просмотра занимались доскональным сравнением игр и кинолент. Просто фильмы эти даже заурядным словом "кино" назвать было затруднительно.

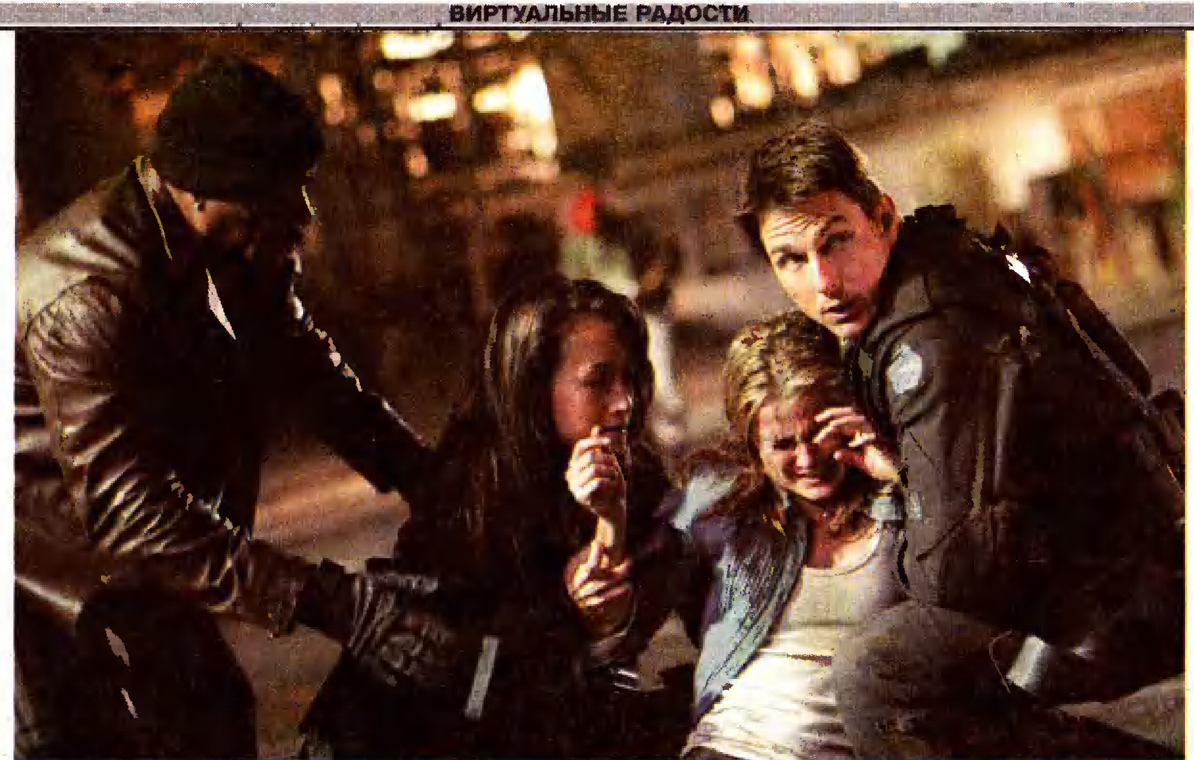
За съемки по мотивам (на этом стоит заострить внимание) серии Silent Hill взялся режиссер Кристофер Ганс, который когда-то признался, что является страшным поклонником серии SH. Это уже радовало, ибо давало надежду, что не повторится история боевичка DOOM, когда режиссер сам толком никогда не садился за игру.

Кристофер Ганс идею сюжета долго не искал. Для начала взял ребро завязки Silent Hill 1, переиначил ее как угодно душе и продюсерам, а, поразмыслив, что этого маловато и чего-то недостает, аккуратно нахватал излюбленных моментов из остальных частей серии, и затем все это разбавил собственными пожеланиями и мыслями. Словом, так получилось, что старого-доброго Гарри Мэйсона, примерного, любящего отца, заменили на примерную, любящую мать; злосчастную аварию, в которую они попадают, решили оставить, как и долгие поиски дочери, и женщину-полицейскую, а затем вписали некую Кристабелл, притянули за ноги монстров из SH 2-3 — и на этом сошлись. Но возможно ли (да и так ли уж важно) было вместить в кинофильм запутанную, весьма психологическую историю целой игры? Или чего стоило режиссеру пойти проторенным "Обителью Зла 2" путем, превратив кинопросмотр в прямую трансляцию невнятных боев между картонными персонажами?



Так что же такое в действительности "Сайлент Хилл"? Ровное, почти без шероховатостей повествование, местами заставляющее замереть и перестать дышать, местами нудное и нагоняющее тоску, под — очевидно, в угоду миллионам фанатов, — избранное оригинальное музыкальное сопровождение из всех игр серии, лишь слегка подвергшееся аранжировке. И, без сомнений, жуткая, берущая за живое красочность, в коей отражается неповторимая атмосфера SH. А более кратко: одна из лучших когда-либо снятых экранизаций игр. И пока что лучший фильм ужасов этого года.

Берлинский Gosha



Миссия невыполнима 3

Название в оригинале: *Mission: Impossible III*
Производство: *Paramount*
Жанр: *боевик*
Режиссер: *Джей Джей Абрамс*
В ролях: *Том Круз, Вин Рэймс, Кери Расселл, Филипп Сеймур Хоффман, Лоуренс Фишберн, Мишель Монаган, Джонатан Рис Мейерс, Мегги Кью и другие.*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *1 час 55 мин.*

В 1996 году вышла первая часть боевика под не оригинальным для жанра названием Mission: Impossible, но успех был потрясающий. В начале миллениума появился и второй фильм, и вот, спустя долгих шесть лет, после огромного количества проблем, после меньше чем полугода напряженных съемок, родилась и Mission: Impossible III, разумеется под бурные аплодисменты рекламной кампании.

Рано или поздно, но в жизни всегда наступает момент, когда даже в самую горячую голову приходит мысль остепениться, купить домик в деревне с личным мини-кладбищем на заднем дворе, наклонировать массу прожорливых детей, а в завершение всего этого человеческого безумия уйти к праотцам. Примерно такие же мысли роятся в голове и Итана Ханта, бессмертного и неуловимого героя всей серии Mission: Impossible. Наконец-то он нашел подходящую женщину, ушел с ненаглядной оперативной работы и ныне мирно и спокойно прохлаждается, как говорится, "за бумажками". Дело близится к скорой свадьбе, как (вот так всегда!) начальство, обзаведшись весомыми аргументами (чтоб уж наверняка), предлагает ему крайне опасную работу. А что оставалось Итану? Как надобно настоящему герою с наличествующей совестью, за работенку он берется. Вот только — по закону жанра — не все так просто, оттого в скором времени на его голову посыплется столько щебня, побелки и стекла, что спасать ему придется не только свою жизнь, но и жизнь невесты.

На золото или, пускай, серебро сюжет заранее идти не собирался. Кому это нужно, спрашивается? В первой и второй частях вполне приемлемыми оказались немудреные сюжетцы — и ничего, никто не жаловался! На том режиссер со сценаристами и продюсером и порешили. Однако стоит все-таки отдать должное режиссеру, который смог вытянуть триквел на довольно высокий уровень. Почти два часа просмотра пролетают, словно одно мгновение, стремительно и неуловимо. Толком задуматься над происходящим просто не хватает времени и остается только полностью отдаться стремительности этого авантюрного экшена по-абрамсовски. И только в момент заключительных титров запоздало понимаешь, что творившееся пару часов перед глазами — поразительно состыкованный ряд не состыковывающихся фактов.

В общем, как и прошлые две части, Mission: Impossible III предстал пред нами в своем репертуаре: невероятно шикарным, с жутким драйвом, но легким, бездумным фильмом исключительно для получения удовольствия.

Берлинский Gosha

Счастливое число Слевина

Название в оригинале: *Lucky number Slevin*
Жанр: *триллер*
Режиссер: *Пол МакГиган*
В ролях: *Люси Лию, Стэнли Таччи, Брюс Уилисс, Джош Хартнетт*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *синхронный русский дубляж*
Продолжительность: *109 мин.*

Человека всегда учили быть гуманными, поступать в соответствии нравственным ценностям. Гуманность составляет сердцевину добра, и в критических ситуациях, когда каждый вариант выхода из них по-своему опасен и рискован, проявляется действительная сущность человека.



Утратив опору души, человек теряет представления о добре и зле и в его глазах цель оправдывает любые средства. Мир жесток и не любит неудачников — такова жизнь, влияние человека на человека. Во всем этим предстоит убедиться зрителям этого кинофильма — в том, что риск риску рознь, а авантюры нечасто доводят до добра.

Главный герой, Слевин, преследуемый чередой неудач, приезжает к школьному приятелю, но вместо владельца находит дополнительные неприятности в лице сразу двух главарей банд. Эти ребята не стали долго разбираться, кто перед ними, поэтому Слевин получил предложения, "от которых не смог отказаться" — выполнить два задания, причем их цели явно пересекают интересы этих самых главарей. Появляются и две загадочные личности — киллер, который работает на обе стороны и у которого имеется странный интерес к персоне Слевина, и соседка, любительница детективов, которой Слевин весьма приглянулся. Последняя оказалась не промах и с головой втягивается в вереницу событий. Такова завязка, отнюдь не страдающая банальностью.

По привычке ожидаешь от триллера чего-то обыденного, например, славный "счастливый конец" вышедшего из ситуации с чистыми руками главгероя, но заканчивается все совершенно по-иному. Кинофильм идет по другим рельсам, где случайные свидетели получают такие же случайные дыры в бренном теле.

В кинофильме вы не встретите никаких названий — авторы абстрагировались от конкретных точек планеты, показывая, что нечто подобное могло произойти где угодно. Обладает фильм и неповторимой атмосферой, загадочностью, некоторой нуарностью, что во многом является заслугой режиссера. Подача сюжета зрителю осуществляется через стилизованные вставки — параллельные диалоги между героями посредством разделения экрана. Да и сама история завлекает похожестью на детектив — после 50 минут кинофильма, пожалуй, появляется еще большее количество вопросов, чем их было в начале.

Думаю, вам, уставшему от очередных поделок, "Счастливое число Слевина" понравится. Здесь наравне с неоправданной жестокостью есть и романтика, продуманность сюжета и выступающий в нужных моментах юмор, непередаваемая атмосфера загадочности и прекрасная игра актеров.

Je.Le.

Тристан и Изольда

Название в оригинале: *Tristan & Isolde*
Производство: *Scott Free Productions/Franchise Pictures*
Жанр: *Боевик, драма, мелодрама*
Режиссер: *Кевин Рейнолдс*
В ролях: *Джеймс Франко, София Майлз, Руфус Сьюэлл, Дэвид О'Хара и др.*
Продолжительность: *125 мин.*

Кевин Рейнолдс, режиссер "Короля Артура" и "Робин Гуда — принца воров", решил порадовать нас новым историческим фильмом. На этот раз экранизации был подвержен роман "Тристан и Изольда". Для тех, кто давно не смотрел кино о рыцарских баталиях и средневековой любви, это именно тот фильм, который нужно увидеть.

"Тристан и Изольда" имеет много схожестей с "Ромео и Джульеттой": любовь, борьба, глубокие чувства, трагический конец. Но знаменитое произведение Шекспира менее заезжено экранизациями, поэтому еще интересней увидеть на экранах фильм Рейнолдса и сравнить его с предыдущими картинами о неразлучной парочке влюбленных из Италии.

Одним из главных преимуществ "Тристана и Изольды" являются актеры. Снялись в этом фильме молодые и не самые известные артисты, но сыграли сильно и не по годам уверенно. И за счет этого и выигрывает средневековая драма — в ней нет суперзвезд. Их актерскую игру не будут сравнивать с их предыдущими картинами.

Ну а та самая средневековая любовь, о которой писалось выше, появилась не сразу. В страшные времена, после падения, казалось бы, несокрушимой Римской империи, юный Тристан становится доблестным рыцарем, который служит покровителю лордов Марку. Именно он мечтает объединить всех британских вождей, воюющих между собой. После одной из битв наш герой Тристан получает тяжелое ранение. Его выхаживает ирландская принцесса Изольда — красавица, которую мечтают видеть в женах многие высшие британские чины. Между молодыми людьми зарождается настоящая любовь, но юная девушка должна выйти замуж, чтобы положить конец большой кровопролитной бойне.

Фильм очень понравился своими батальными сценами, хотя и не такими масштабными, как хотелось бы. Еще одним несомненным плюсом стала достоверность. Постановщики "Тристана и Изольды" не совершили грубых просчетов в хронологии событий и исторических фактах. Некоторым, наверное, покажется, что в картине много банальностей, скучных сцен, но именно они и сделали фильм полноценным и настоящим, чтобы зритель смог прочувствовать всю атмосферу происходящего. Но один минус у фильма есть — грустный конец. Как и у Ромео с Джульеттой, вечной любви рыцаря Тристана и принцессы Изольды на земле не быть.

Олег Кептюха

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Универсальная 5.1-акустика microlab X23

Баланс цены, частот и стиля

Как вы предпочитаете выбирать акустику? Исключительно для домашнего кинотеатра и для компьютера? Или пытаетесь совмещать и то и другое, при этом, стараясь сохранить баланс между приемлемым качеством звука и мощностью, вдобавок не выходя за рамки бюджета? Вариантов и критериев выбора очень много, а между тем, выбирать с каждым днем становится все труднее, ибо всевозможные модели с самыми разными параметрами от великого множества фирм появляются на рынке, в том числе отечественном, постоянно. Более того, примерно с таким же постоянством производители выпускают новые линейки акустики, превосходящие предыдущие версии как по параметрам и дизайну, так часто и по цене.



Некоторые технические характеристики:
Выходная мощность, Вт: RMS 94
Диапазон частот, Гц: 30-20000
Чувствительность, мВ: 350
Соотношение сигнал/шум, дБ: 70
Разделение каналов, дБ: 40
Размеры, ДхШхВ, мм:
сабвуфер: 205х480х370,
сателлиты: 89х102х217
Вес, кг: 13,8

Вот и компания Microlab Technology, известная, помимо всего прочего, своей качественной и при этом довольно недорогой акустикой, выпустила новую линейку акустики для компьютеров и домашних кинотеатров под общей литерой "X". Комплект microlab X23, попавший некоторое время назад ко мне на тестирование, стал для меня если не категорическим личным выбором, то очень интересным вариантом. Результатами его тестирования я хочу поделиться с вами.

Упаковка, как ни странно, далеко не самая большая по размерам, и ее вполне реально дотащить до трамвайной остановки, если, конечно, она располагается не слишком далеко от начальной и конечной точек вашего маршрута. В противном случае рекомендую задействовать автомобиль. 15 килограммов, конечно, не тонна, но ручек для переноски производитель все-таки не предусмотрел. Раскрыв, как оно уже традиционно для microlab, двойную картонную коробку и сняв слой пенопласта, я обнаружил пять сателлитов, относительно небольшой сабвуфер, отдельный блок усилителя и управления в металлическом корпусе и целую вязанку проводов. При этом надо сказать, что все компоненты набора (сабвуфер, усилитель и сателлиты) выглядят на редкость стильно и гармонично.

Сателлиты пластиковые, но стенки у них достаточно толстые, чтобы гасить любые вибрации, и, как следствие, резонировать даже при высокой громкости звука они не будут. Сабвуфер целиком деревянный, с открытым диффузором динамика, что только улучшает качество воспроизводимых низких частот. Для сохранности диффузор спрятан за акустической сеткой.

Размеры сабвуфера относительно невелики, 296х90х250 мм, это отчасти обусловлено тем, что усилительный блок выполнен в виде отдельного компонента, что, как принято считать, только улучшает акустические характеристики системы и позволяет избежать искажений. Впрочем, на его мощность — порядка 30 Ватт — это никак не повлияло.

На задней панели усилителя находятся шестиканальный стереовход, а также шестиканальный выход. Все разъемы — RCA, и для пущего удобства промаркированы еще и разными цветами, так что ошибиться при подключении их к сабвуферу и DVD-проигрывателю вам будет крайне сложно. Как видите, ни цифрового, ни оптического входа, впрочем, как и декодера, microlab X23 не имеет, поэтому полноценное использование этой системы с DVD-проигрывателями без встроенного 5.1-выхода невозможно.

Дисплей на усилителе выполнен из светящихся, а не ЖК-элементов и отлично просматривается в темноте. Он отображает текущий уровень громкости, а также выбранный вход поступающего сигнала. Без пульта ДУ вы можете регулировать громкость, а также переключать сигнальные входы с многоканального, на стерео. Однако делать это я рекомендую только в исключительных случаях, так как пульт ДУ у системы X23 является одним из самых функциональных по сравнению с аналогичной акустикой данного ценового диапазона, и пренебрегать его возможностями было бы попросту неразумно.

Но давайте лучше вернемся к этим миленьким колонкам. Провода к ним подключаются исключительно с помощью пружинных зажимов, что вполне традиционно для недорогой, но качественной акустики. Интересно еще и то, что на другом конце этих проводов имеются разъемы RCA, и именно с помощью их сателлиты требуется подключать к выходам усилителя. Признаться — не слишком впечатляющее решение, так как оно слегка усложняет наращивание проводов в случае, если они окажутся недостаточно длинными. Эта проблема вряд ли может коснуться задних колонок, а вот передние иногда хочется расставить шире, чем позволяет длина штатных кабелей. Хотя RCA-разъемы сегодня не являются особенным дефицитом, и нарастить провода, думаю, для вас не составит большой сложности. Только я настоятельно советую при этом использовать качественные провода, иначе затуханий и, как минимум, падения уровня громкости не избежать (проверено). Впрочем, длины комплектных проводов, особенно для задних сателлитов, вполне должно хватить для средних размеров комнаты и паяльник вам вряд ли понадобится.

Все сателлиты однополосные и внешне совершенно одинаковые, исключая центральную колонку. Динамики в колонках сателлитов имеют размеры 2,5", в сабвуфере — 5,25". Все динамики имеют магнитное экранирование, так что комплект можно без опаски устанавливать в непосредственной близости как от телевизора, так и от компьютерного монитора.

Я тестировал данную акустику с DVD/MPEG4-проигрывателем Shinco DVP-8911, который отличается довольно продвинутым аудио-ЦАП, так что проверка качества звука microlab X23 именно с его помощью оказалась весьма показательной и в определенной степени объективной. Кстати, цветовые обозначения каналов на выходах проигрывателя не совпадали с оными на входах блока microlab X23, и вряд ли ситуация будет иной в случае с другими проигрывателями, так что будьте внимательны. Для подключения системы к компьютеру используется отдельный набор кабелей, который также идет в комплекте.

Для тестирования я выбрал два DVD-диска. Один — набор музыкальных клипов Gregorian, второй — лицензионный фильм AI ("Искусственный Интеллект"). Для начала стоит отметить, что защита от щелчков при включении у microlab X23 отсутствует полностью — видимо, для этого конструкторы предусмотрели режим stand-by. Зато и назойливого низкочастотного гула на 50 Гц (частота отечественных электросетей), которым часто грешат недорогие акустические системы, нет абсолютно.

Впечатление от прослушивания microlab X23 у меня сложилось весьма положительное. Изначально, правда, мне показалось, что средних частот слишком много, и они несколько "закрывают" высокие и низкие, но подобное ощущение складывается лишь при прослушивании музыки некоторых стилей. При просмотре фильмов и в играх это ощущение исчезает полностью. Иногда, во время просмотра фильма, отдельным регулятором стоит незначительно добавлять мощности сабвуферу, что делает басы более выразительными, а аудиоспецэффекты — намного более впечатляющими.

Стоит также отметить, что, работая примерно на две трети своей мощности, комплект полностью заполнил звуком мою не слишком маленькую комнату, абсолютно отделив меня от всех посторонних шумов. Выкрутив в качестве эксперимента звук "по плешку", не могу сказать, что я был оглушен, но, тем не менее, почти 100 суммарных Ватт системы не позволяют слишком долго ее использовать в таком экстремальном режиме. Самое приятное, что даже на таком уровне звук, исходящий из всех шести колонок, был чистым и без искажений. Высокие частоты вполне выразительны и абсолютно не забиваются средними. Звучание сабвуфера по отношению к сателлитам очень сбалансированное и гармоничное даже на разных уровнях мощности басов.

Итог: Очень красивый внешне, на редкость приятно звучащий, компактный и более чем недорогой (около 140 у.е.) комплект для создания небольшого домашнего кинотеатра как на базе компьютера, так и на основе бытового DVD-проигрывателя, а также превосходно подходящий для озвучивания игр с многоканальным звуком.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Акустический комплект microlab X23 предоставлен для обзора компанией "Ронгбук".

КИНО

Ледниковый период 2: Глобальное потепление

Название в оригинале: *Ice Age 2: The Meltdown*
Жанр: *мультипликационная комедия*
Режиссер: *Карлос Салдана*
Роли озвучивали: *Денис Лири, Джон Лугизамо, Рей Романо*
Озвучка: *дублированный русский*
Продолжительность: *80 мин.*

Долгожданное и широко разрекламированное продолжение гиперпопулярного "Ледникового периода" явилось миру. Сумма бюджета в $80 млн — более чем внушительная — уже сама по себе давала повод поинтересоваться, в каких пропорциях распределились затраченные деньги и полученное качество. В первые недели проката фильм собрал порядка $200 млн кассовых сборов, и цифра продолжает расти с завидной скоростью, но, как известно, не все, что нравится массам — хорошо. Что ж, попробуем определить ту самую пропорцию.



Камнями кидаться будем сразу. Сюжет стал еще банальнее, чем в первой части. Пожалуй, это самый большой — и единственный большой — недостаток фильма. Мэнни обрел свою вторую половинку, Сид стал Повелителем Огня, Диего а-ля Лев из "Изумрудного города" избавился от своего скрытого страха — все это уже где-то было, причем было много-много раз все в той же американской киноиндустрии. Да и подобные штуки – не самая страшная банальщина в сценарии. Вся суть ленты сводится к простому "ой, сейчас будет наводнение, давайте все пойдем вооон туда и спасемся". Если вы надеетесь посмотреть сей фильм с целью погрузиться в перипетии глубоко проработанных сюжетных линий — не смотрите, разочаруетесь до слез. Сценарист Джон Вити явно схалтурил. Все это безобразие разбавляется вроде как шутками "аншлаговского" типа, над которыми смеяться упорно не хочется.

По справедливости говоря, есть в "Ледниковом периоде 2" и веселые моменты, есть остроумные шутки, есть немного (читай "совсем чуть-чуть") нестандартных ходов в том же сюжете. Но для ленты такого уровня раскрученности, тем более, позиционирующейся как комедия, слишком часто допускаемая "плоскость" — жирный минус. Спасают положение смешной и яркий неудачник Скрэт (а наш любимый саблезубый белкокрыс появится в фильме неоднократно), глупый до умиления ленивец Сид и неразлучная парочка опоссумов. В перерывах между их кривляниями скучать доведется много.

А теперь громко хлопаем аниматорам и заведующим технической составляющей. Стоя. Долго. Они того заслужили. Потрясающая анимация, чертовски привлекательная графика, "живой" мех, вполне реалистичная мимика. Пожалуй, самое совершенное на нынешний день в плане "радовать глаз" творение киношников. Весьма недурственный звук и озвучка (кстати, Скрэта озвучивал Крис Уэдж — режиссер первого "Ледникового периода", за что ему отдельный поклон), простенькая, но не нервирующая музычка — тут претензии также отсутствуют.

Подводим итоги. Кошмарный с точки зрения сюжета фильм спасают отличные визуальные качества и парочка персонажей, которым для того, чтобы вызвать смех, и говорить-то ничего не нужно. Или наоборот: потрясающе технически оформленное творение гробит паршивая работа сценариста. Посмотреть стоит лишь ради того, чтобы лично убедиться, что нынешние аниматоры-компьютерщики способны на многое. Ну, и на Скрэта полюбоваться, само собой. Соотношение цена/качество в данном случае не намного выше, чем оное в малобюджетных боевичках.

Павел "barney" Брель

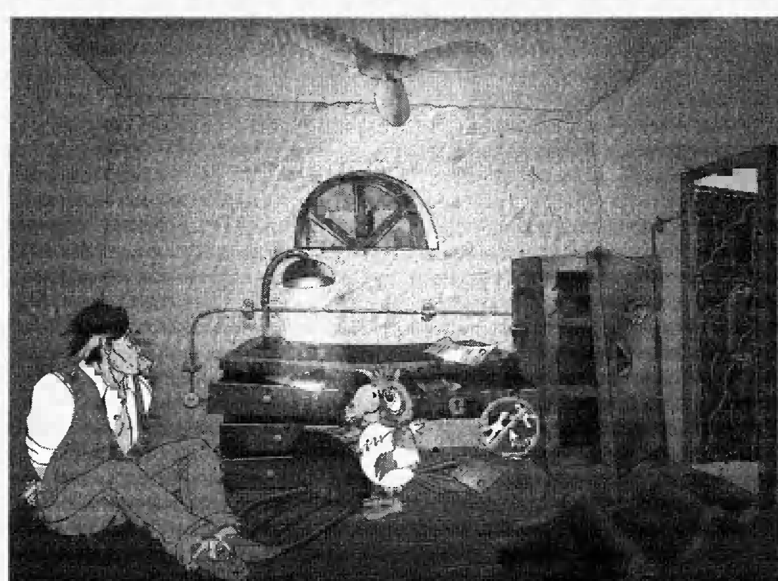
ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Кеша вернулся: сумасшедшие каникулы

Жанр: *Adventure*
Разработчик: *"Парус"*
Издатель: *Акелла*
Рекомендуемый возраст: *5-8 лет*
Системные требования: *Windows XP, Pentium/AMD 1 GHz, 256 Мб ОЗУ, 1 Гб свободного места на HDD, DirectX 8-совместимая 32 Мб видеокарта, 24x CD-ROM, DirectX-совместимая звуковая карта, DirectX 9.0c, клавиатура, мышь.*

Попугая Кешу знают практически все. Этот немного нахальный, скандальный и харизматичный попугай нравится и взрослым и детям. Своей популярности он во многом обязан Геннадию Хазанову, гениально озвучившему этот персонаж в мультфильмах. Мультфильмы вышли достаточно давно, те, кто смотрел их, уже сами успели обзавестись детьми, которым тоже пришелся по душе вечно попадающий в истории крылатый хвастун. И вот теперь появились компьютерные игры, которые позволяют нам принимать участие в судьбе наших любимых героев фильмов и мультиков. Известная на рынке игр компания "Акелла" выпустила игру под названием "Кеша вернулся: сумасшедшие каникулы".





По сюжету игры Кеша во время морского круиза попадает на необитаемый остров. Изо всех сил стремясь домой, он выбирается из одной переделки, чтобы тут же попасть в другую. По мере прохождения он сразится с пиратами, туземцами, браконьером, жадным торговцем и даже подвергнется атаке истребителей ВВС России. Интригующе? Еще как!

Но некоторые сомнения начинают закрадываться уже при просмотре начального ролика. Помните мультфильм? Анимированные персонажи на фоне нечетких статичных задников... Тогда мы это не замечали, увлеченные приключениями героев. Но с тех пор появились и новые технологии, и новые мультфильмы, но — не знаю зачем — те, кто делалролики к игре, решили возродить славные традиции. В итоге и попугай, и Вовка отныне не выделяются на фоне серых задников, не говоря уже о появляющихся в кадре родителях Вовки. Создается впечатление, что это дело рук третьекурсника какого-то института, выполненная в Paint в свободное от учебы время. Даже известные по мультику фразы не вызывают восторга, так как звучат совсем не так блистательно. Но, ладно, мы ведь играть собрались, а не ролики смотреть.

Итак, Кеша на острове. Так как игра представляет собой анимационный квест, управление несложное: клик туда, клик сюда, персонаж пошел (взял предмет) — все просто. Сложности начинаются, когда нужно знать, куда кликать. А начинаются они практически сразу. Можете себе представить, я несколько часов бродил по трем доступным локациям, кликая на всем подряд, пытаясь пройти дальше, а ведь это игра ориентирована детей 5-8 лет — так что вам придется сидеть рядом или постоянно прибегать на зов "пап (мам), а что дальше делать, я не знаю?". А помогать вам придется довольно часто — при всей своей мультяшности, игра на удивление нелогична. Это касается и сюжета в целом, и отдельных эпизодов.

Вот скажите, догадается ли ребенок, что для того, чтобы соорудить пугало, нужно шестами, шляпой и пальто кликнуть на куст, а попугаю, чтобы попасть в дыру в корпусе разбитого корабля, нужно приставлять лестницу (хотя он мог бы просто взлететь)?

Чем передвигал ветки Кеша, решая головоломку с островком и рвом с водой (кстати, я едва вспомнил решение этой задачи, т.к. знал его раньше, но сомневаюсь, что 6-ти летнему ребенку она под силу), если крылья у него связаны, а на лапах он стоит? Таких вопросов по мере прохождения будет огромное множество, практически в каждой локации. Эти вопросы будут вызывать у детей замешательство, а у взрослых — недоумение.

Сама игра нарисована несколько лучше, чем упоминавшийся начальный ролик (конечный точно такого же качества), краски ярче, но... Вроде бы и Кеша не так плохо анимирован, и всяческие птички/крабы/игуаны пытаются создать подобие живого мира джунглей с его богатой флорой и фауной, но ощущение какой-то картонности не покидает.

Стоит также сказать, что Кешу и всех остальных персонажей озвучивают совершенно не те люди, которые делали это в мультфильме. И, на мой взгляд, из-за этого Кеша теряет львиную долю привлекательности. Музыка в игре представляет собой некую ненавязчивую "пляжную" мелодию, фоновые звуки на уровне, так что к этой части проекта претензий особых нет. Их с лихвой хватает в других местах.

Оценка: 6. Весьма посредственная игра по раскрученному бренду. Все знакомые персонажи (Ворона, Кот, Вовка, сам Кеша) нарисованы из рук вон плохо. Логика игры, если все же кто-то решит купить ребенку эту игру, потребует скачать из Интернета солюшен, иначе долгие минуты раздумий перед монитором вам обеспечены. Мой сын после ознакомления с "Кешей..." через 10 минут повернулся ко мне и сказал: "Пап, давай во что другое поиграем..." Как говорится, без комментариев.

Юрий Михайлов

Ice Age 2: The Meltdown

Платформа: *PC, PS2, Xbox, Game Cube, Nintendo DS, GBA*
Жанр: *3D Platformer*
Разработчик и издатель: *Vivendi Universal Games*
Количество дисков: *1*
Минимальные требования: *Pentium 4/ AMD Athlon: 1.4 GHz или аналогичный; Windows XP или 2000; 256 MB RAM; DirectX 9.0c; 64 MB 3D video card (pixel shader support); 1.4 GB свободного места на HDD*
Рекомендуемый возраст: *6-12 лет*

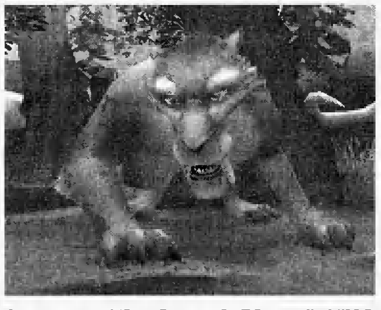
С возвращением "Ледникового периода" на экраны, Vivendi Universal Games всемерно позаботилась обеспечить всех, кому по душе его потешные герои, достаточным количеством игр "по мотивам". Перечень платформ, которые настигло "потепление", впечатляет. Размах поистине грандиозный. Не был забыт Vivendi Universal Games и старый добрый PC, про версию Ice Age 2: The Meltdown на котором и пойдет рассказ.

Приятная прогулка свежим весенним днем, и диск с игрой у меня в руках. Комичная рожица такого знакомого уже зверька задорно смотрит на вас с коробки диска. Быстрая и легкая установка размещает ее обладателя и всех остальных приятелей из этой компании на мой компьютер. Наступает момент истины. Посмотрим, посмотрим.

Случилось страшное — Ледниковый период подходит к концу. Нет, не тот "Ледниковый период", который все видели на экранах, а тот, в котором привыкли жить Diego, Manny, Sid и другие забавные персонажи. Великие льды начинают таять, а на смену им спешит великий потоп. Вот с его проявлениями и придется столкнуться игроку. А быть ему сегодня в роли саблезубой белки по имени Scrat. Впрочем, время от времени разработчики благодушно позволят игроку примерить шкуру и других героев из оригинального фильма.

Сюжет никогда не был сильной стороной игрового жанра, к которому относится Ice Age 2: The Meltdown. И хотя в игре множество сценок с различными персонажами и созданиями, населяющими этот ледяной мир, они призваны, в большей степени развлекать игрока, а не двигать по стройной сюжетной линии. Это и понятно, ведь аудитория, на которую в основном рассчитана игра — дети. А неуемный Scrat прекрасно справится с ролью этакого невольного клоуна. Да и остальные герои Ледникового периода помогут ему в этом нелегком деле. Благодаря своей непреодолимой страсти к желудям и орехам, Scrat будет постоянно попадать в сложные, но почти всегда веселые ситуации, выручать из которых этого охотника за лакомством придется игроку.





Пейзажи, по которым предстоит путешествовать игроку в роли Scrat, стилизованы под фильм и смотрятся прекрасно. Здесь нет, правда, несчетного количества новейших графических решений. Красота скорее достигается качественным подходом к прорисовке и дизайну каждой локации, каждого элемента. В результате — красивая картинка при достаточно умеренных системных требованиях. В целом приятно смотреть и на персонажей, хотя пресловутая "угловатость" кое-где все же бросается в глаза. Сказывается недостаток полигонов. А вот Scrat выглядит так, словно мгновение назад сошел с экрана.

Озвучены персонажи достойно, и их голоса не испортят общего впечатления. В основном здесь потрудились те же актеры, что и в фильме; звуки и музыкальные темы в игре призваны дополнять царящую в игре атмосферу веселья.

В игре Scrat наделен набором способностей, которые придают ему естественности и юмора. Он может ловко цепляться своими клыками-саблями за уступы, откапывать засыпанные снегом или землей предметы, находить по запаху спрятанные в зарослях желуди и прочие беличьи деликатесы, плавать и нырять, лазать по вертикальным поверхностям и прыгать. А при встрече с недружелюбными жителями ледникового периода — и постоять за себя. Но даже противоборство с ними выглядит забавно. Поверженный враг смешно раскинет конечности, плюхнется на землю или тяжело усядется в глубоком нокауте, позволяя победителю какое-то время спокойно исследовать местность. Никаких смертей и крови, которым нет места в детской игре.

Сам игровой процесс достаточно стандартен для жанра. Scrat бегает, прыгает, лазает, плавает, собирая милые его сердцу плоды деревьев. Некоторые из них откроют доступ к следующим локациям, другие подарят бонусы самой белке. Помимо удовлетворения собственной алчности, время от времени Scrat помогает друзьям и местным жителям справиться с последствиями наводнения. Чаще всего подобные спасательные миссии представляют независимые мини-игры, и в некоторых из них нам даже позволят сыграть за других персонажей из фильма: прокатиться по скоростному спуску в роли Sid, наказать обнаглевших Crash и Eddie тяжелой лапой Diego... Особой сложностью прохождения игра не отличается. Более-менее опытному игроку понадобится всего несколько часов, чтобы ее одолеть. Да и подробное объяснение управления в начале игрового процесса поможет разобраться тому, кто играет недавно.

Однако есть у игры и серьезные недостатки. И, пожалуй, главный из них — камера. Она работает просто отвратительно, особенно если играть посредством клавиатуры. Медленное движение, неадекватное игровому процессу, ступор у стен и прочих статичных объектов, не самый удачный угол обзора по умолчанию и невозможность его толково изменять мышью. Лично я после 30-40 минут игры переназначил конфигурацию клавиш, сымитировав грубое подобие Gamepad controller на клавиатуре. Это немного помогло, но не решило всех проблем. К недостаткам стоит отнести и не самую удачную систему сохранений и скоротечность игрового процесса.

И все же Ice Age 2: The Meltdown — это красивый веселый 3D Platformer. Новая встреча с героями фильма; забавные, смешные сценки с их участием; возможность не только визуально поучаствовать в похождениях этих персонажей — все это игрок найдет в Ice Age 2: The Meltdown.

Оценка: 7. Хотя из-за нескольких досадных недостатков геймплея оценка несколько ниже, чем могла бы быть, игра может подарить несколько часов веселья вашим детям, младшим братьям и сестрам, да пожалуй, и всем любителям жанра. А может быть, и кто-то постарше, устав от бесконечных баталий, стрельбы и крови или просто отупляющей серости будней, отдохнет в этом веселом и бесшабашном мирке.

Lord Vagrant
Диск предоставлен компанией "BitRaiD", www. bitraid.com

ПРОХОЖДЕНИЕ

Прохождение основной сюжетной линии Oblivion

Окончание. Начало в ВР №5-2006

Spies

Джеффри очень обеспокоен тем, что в последнее время неподалеку от Cloud Ruler Temple крутятся подозрительного вида личности, и он поручает вам получить у капитана Стэфана более подробную информацию. Последний же, в свою очередь, подтверждает опасения Джеффри о шпионах и советует вам "прогуляться" вниз по склону и осмотреть территорию. Неспешно спускаемся вниз — и видим одного из шпионов около Hestra Rune Stone. Особо с ним не церемоньтесь, ибо времени в обрез, а нам еще нужно поквитаться с двумя другими агентами-неудачниками. Забираем с тела ключик от некоего дома в Bruma и отправляемся туда на поиски данного жилища.

Поспрашиваем нищего, сидящего около указанного дома о хозяевах. Тот нам поведает, что, помимо его основного обитателя (с которым мы жестоко расправились около камня), домик облюбовали еще двое. Ну что же, пора наведаться в гости.

Подождав прихода ночи, выхватываем родную отмычку и вероломно врываемся в дом, убивая единственного (пока) его обитателя. Обыскиваем тело и обнаруживаем ключик, а на полу дома — замочек, для которого и предназначен этот ключик.

Залезаем в подвал и видим небольшую библиотеку даэдрического культа, а также еще одного злонамеренного субъекта. Надаем на орехи и ему, а после забираем со стола Jearl's Orders. Выбираемся из этого мерзкого подвала и направляемся на нашу базу.

Blood of the Daedra

Пока мы отсутствовали, Мартин уже успел изучить книгу Modern Heretics и предлагает почитать ее вам. Из книги мы узнаем, что у каждого культа Даэдры есть своя святыня. Следует отправиться в ближайшую святыню Azura's Shrine и поискать что-нибудь там.

Прибыв на место, помучьте монахов вопросом "как поговорить с Азурой". Те ответят, что нужно принести пожертвование к статуе, прежде чем она станет разговаривать с нами. Неподалеку обитают странноватого вида летающие шарики под названием Was-o-wisp — они вполне подойдут для пожертвования. Затем обратимся к статуе (сделать это можно только на закате либо восходе), она попросит нас очистить ее пещеру от поселившихся там вампиров. Идем успокаивать вампиров, но учтите, что вампиры там довольно неслабые, и прежде чем соваться в катакомбы, нужно хорошо экипироваться и подготовиться. Выполнив поставленную задачу, снова возвращаемся к статуе Азуры и возобновляем разговор. За убийство кровососов Азура наградит вас артефактом Azura's Star, который следует отнести Мартину.

Bruma Gate

Снова плохие новости — возле Брумы открылись ворота Обливиона, и нам придется отправиться на их устранение, но на этот раз возьмем в компаньоны начальника городской стражи, чтобы показать на примере, как можно закрыть ворота. Спускаемся к городу и говорим со стражником. Тот приказывает своим подчиненным оставаться возле портала, а сам прыгает вместе с нами в Oblivion. Попав в ненавистный мир демонов, действуем по старой и давно отточенной схеме — находим высокую башню с желтым огнем наверху, поднимаемся к ее куполу и извлекаем из стержня Sigil Stone.

Возвращаемся к Джеффри, который уже обеспокоен тем, что скоро могут открыться гигантские врата рядом с Брумой и надо бы найти пополнение для гарнизона крепости. Для этого нужно поговорить с представителями всех крупных городов Cyrodil'a. Самое время проведать Мартина и посмотреть на его успехи.

Blood Of The Divines

Мартин зря времени не терял и узнал о втором предмете для ритуала. Это доспехи Tiber Septim, которые затеряны в старых руинах Sancre Tor. Джеффри выдаст нам ключи от пещеры. В самих руинах нам нужно освободить души охранников бывшего Императора, которые заключены в четыре призрака, обитающих там же. После того как последний призрак и скелет падет от нашего верного клинка, ступайте в Tomb of Reman Emperors и забирайте Armor Of Tiber Septim, так как магический купол, преграждавший вам путь к броне, будет убран душами солдат. И снова возвращаемся в Cloud Ruler Temple, дабы получить следующее задание.

Miscarcand

Обнаружив развалины, спускаемся в катакомбы. В правой части катакомб находим кнопку, чтобы пройти в следующую секцию оной (квадратная, с синим камнем внутри). Вы увидите пещеру с пьедесталом, на котором стоит некая коробочка. Жмите на еще одну квадратную кнопку, коробка откроется, и мы увидим внутри нее Varla Stone, который без промедления хватаем в охапку и продвигаемся в следующую часть катакомб. Там нажимайте еще одну кнопку — отопрем дверь, ведущую в Morimath, это последняя часть катакомб. Забирайте Great welkynd stone и расправляйтесь с огромным призраком. Относим камень Мартину, который облачился в принесенные нами сверкающие доспехи Септимов. На повестке дня осталось только получение Sigil Stone с приставкой Great.

Defense of Bruma

Пришло время организовывать оборону Брумы. Отправляемся в замок, чтобы встретиться там с графиней города. После разговора следуйте за ней до дверей городской церквушки. Внутри она переговорит с Мартином — самое время начать оборону города!

Обороняйте Мартина, пока он не достигнет врат обливиона, и удерживайте место, пока не откроются Огромные врата — вот они то нам и нужны. Не задумываясь, телепортируемся с их помощью в мир демонов.

Далее следует самый напряженный момент за всю игру: ваша задача — ни в коем случае не допустить, чтобы осадная машина демонов вышла через портал к городу, поэтому нужно быстренько отыскать самую высокую башню и сломя голову взобраться на самый верх. В запасе у нас примерно 10 минут (это усредненное время, т.к. я выяснил, перепройдя этот эпизод несколько раз и получив разное время достижение тараном ворот, оно варьируется). При подходе к главной башне путь вам перегородят ворота, которые поднимаются рычагом в соседней башенке. Достигнув камня (кстати, это и есть так нужный нам Great Sigil Stone) без церемоний вынимаем его и в очередной раз оказываемся победителями в сражении с полчищами монстров. Но не расслабляйтесь — впереди еще предостаточно дел, которые необходимо провернуть, дабы искоренить-таки вселенское зло, а самое главное, завершить основную сюжетную линию обливиона.

Paradise

Ну что ж, когда все артефакты для совершения ритуала посвящения в короли собраны, осталось найти Амулет Королей. Если вы помните, с ним в свой Рай успешно смылся глава темного культа Каморан. Ничего — и там его достанем.

Для начала попросим Мартина "провесить" нам портал прямиком до рая. Когда врата будут открыты, смело шагаем внутрь и попадаем в просто неимоверно красивое место. Немного полюбовавшись местными красотами, отправляемся на выполнение нашей миссии, как-никак "долг превыше всего". Следуйте по каменной дорожке, пока не встретите охранника, который, не задумываясь, предложит сразиться с ним в честном бою. Естественно, соглашаемся, ибо другого выхода у нас нет.

Победив шустрого стража, забираем с его тела Bands of the Chosen. Теперь держим путь в Flooded Grotto, а после — в Forbidden Grotto. Охранник нам встретился не зря, так как в Forbidden Grotto может войти только тот, кто носит Bands of the Chosen. Внутри грота вас встретит человек по имени Eldamil. Скажите ему, что пришли за Камораном — и тот согласиться провести вас до него. Проходите вместе с Eldamil'ом через пост охранника у двери, а затем переправляйтесь через реку из лавы. Ваш спутник вас покинет на время, так что дальше придется идти своим ходом.

Двигайтесь по катакомбам, пока не достигнете двери, за которой уже находится окруженный пещерными монстрами Eldamil. Помогаем ему расправиться с тварями. За это он согласится помочь нам в битве против Каморана.

Идем дальше, следуя каменной дорожке, и вскоре натыкаемся на детей каморана. Игнорируя "подрастающее поколение", двигаемся прямиком к их папаше — и вот в помещении Carac Agaialor мы встречаемся с ним; этот мерзавец ни за что не желает добровольно отдавать Амулет, столь нужный нам для коронования Мартина, так что придется отнять его у него насильственным методом. Добыв искомый артефакт, мы снова попадаем в Cloud Ruler Temple, а рай Каморана неспешно уходит в небытие словно мираж.

Light the Dragonfires

Настал час возвести на престол нового императора "Всея Тамриэля" Мартина Септима. Для начала надо представить Мартина верховному консулу Киродильской столицы — Окато. Для этого направляемся вместе с будущим правителем во Дворец Imperial City. Консула можно найти в Elder Council Chamber.

Приближение хэппи-энда обрывает оглушительно вопящий, что "они везде, нам конец" и "что вы тут сидите и ничего не делаете?". И действительно, вокруг, да и в самом городе, обнаруживается огромное количество открытых врат обливиона, а по улицам Имперской столицы вышагивает здоровенный демон — Мехрун Дагон, по совместительству глава мира демонов. Глядя на его внушительные размеры, мы понимаем, что нам с ним сражаться и пробовать не стоит, поэтому сломя голову несемся с Мартином в Temple of the One. Император поблагодарит вас за вашу помощь, за то, что ради него вы не раз рисковали своей жизнью, и вдруг превратится в огромного огнедышащего дракона. Тут мы уже никакой роли не играем — нам остается только наблюдать за тем, как темный лорд, обессилев, погибает под сокрушительными ударами Мартина, забирая с собой в ад всех демонов и ворота обливиона. К сожалению, погибнет и Мартин, так и не став Императором.

A.R.T.S

ПОДРОБНОСТИ

Темные Эльфы воины в мире Lineage 2

В первой статье (см. ВР№4-2006) я описал расу людей в Lineage 2, а сейчас расскажу обо всех преимуществах и недостатках расы темных эльфов. Это очень высокомерная раса, и много конфликтов возникает именно из-за пренебрежительного отношения темных эльфов к другим. Каждый темный эльф живет только для служения богине Шиллен. Не смейте оскорблять ее в присутствии темных, иначе вы можете поплатиться своей жизнью.

Древо развития воинов темных эльфов состоит из двух ветвей: Palus Knight (танки и саппорты) и Assassin (даггерщики-убийцы и лучники). Основным отличием темных эльфов, помимо цвета кожи, является то, что у воинов этой расы самый большой показатель силы и самый низкий показатель телосложения. Хочу вас сразу предупредить: по моему мнению, эта раса создана для более продвинутых игроков и новичкам не стоит начинать играть за них сразу. Это объясняется тем, что аналогичные классы у других рас не требуют тщательного контроля в отличие от персонажей темных эльфов. Не хочу сказать, что раса темных эльфов слаба, но играть за них сложнее, чем за аналогичные классы других. Но при грамотном управлении и развитии воины темных эльфов способны натворить немало бед.

The beginning...

Все темные эльфы начинают игру сразу на континенте, а именно в северной его части. Здесь есть все условия для развития персонажа, благо поблизости целых два места для всеобщей прокачки: Swampland и School of Dark Arts. Будьте аккуратны, так как и в School of Dark Arts и в Swampland много агрессивных монстров. После того как вы начали игру, основной задачей для вас будет прокачка до 19 уровня. Именно с 19 уровня вы сможете приступить к выполнению квеста на профессию.

Лишь по достижению 35-40 уровня (зависит от того, когда вы решите начать выполнять квесты для получения второй профессии) вы должны будете выбрать окончательный путь развития вашего персонажа.

Shillien Knight

Пожалуй, начну свой рассказ сразу про середнячка. Перед вами персонаж-танк. Я не зря назвал его середнячком, так как у этого класса самое маленькое количество HP среди всех танков игры. И это его самый большой недостаток.

В основном занятие танка — сдерживать повреждения, именно поэтому Shillien Knight плохо подходит на роль основного танка в партии. Скажу даже больше: если будет выбор, кого брать в партию, — Shillien Knight или Dark Avenger, то скажу вам с полной уверенностью — возьмут именно DA. Но, как говорится, на каждый недостаток найдется и преимущество. Этим преимуществом является способность Shillien Knight использовать кубики. Кубики — это нечто похожее на саммонов. Они призываются за n количество D-grade кристаллов и заметно помогают персонажу в битве. Всего у Shillien Knight три вида кубиков, а именно: Poltergeist Cubic (в некоторых версиях называется Phantom Cubic), Vampiric Cubic и Viper Cubic. Кстати, кубики нельзя убить!

Poltergeist Cubic: кубик, который ослабляет ваших врагов.

Vampiric Cubic: ворует HP у врага и передает их вам.

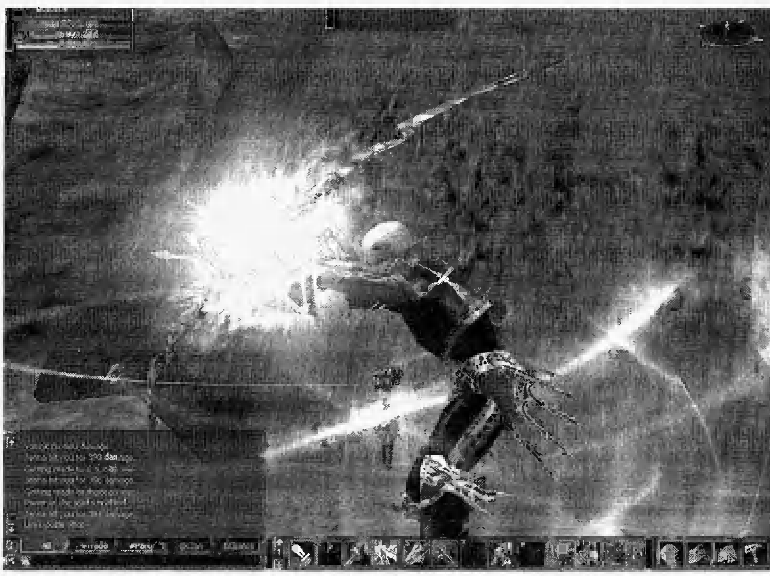
Viper Cubic: отравляет врагов.

Именно из-за кубиков Shillien Knight может составить конкуренцию Dark Avenger. С их помощью у него есть отличные шансы для победы в ПвП. К сожалению, у этого класса отсутствует скилл Shield Stun, но он может обходиться и без него. В компании его берут в основном как вспомогательного танка. Большую часть его жизни составляет прокачка соло.

А еще у Shillien Knight есть мощный атакующий скилл, появляющийся с 58 уровня. Название этого скилла Lightening Strike — суть в том, что он наносит существенный урон врагу и, что самое главное, парализует его! Скилл расходует небольшое количество маны, но имеет большой период восстановления: вы сможете использовать его только через 2 минуты после последнего применения — это довольно большой промежуток времени, особенно если вы находитесь в центре битвы, так как возможно вы не проживете эти 2 минуты. Скилл очень хорош в ПвП и не раз спасет вас в экстренных ситуациях. Надейтесь на него.



А какой вид!



Nice shot!



Poison Blade Dance

Теперь уделю немного внимания обмундированию Shillien Knight. Как и любой танк, он должен быть одет в тяжелую (лучше сетовую) броню и иметь хороший щит. Насчет оружия мои рекомендации будут следующие: не покупайте Shillien Knight блант. В этом случае меч более предпочтителен, так как имеет больший шанс на критическую атаку, а это важно для танка вроде Shillien Knight. Как и для всех персонажей, нужно купить вначале оружие и только потом докупать броню. Но тут есть одно условие: если вы качаетесь в большой партии, то лучше вначале купить броню, так как в хорошо собранной партии всегда есть персонаж, который наносит основной урон монстру. Как я уже говорил, удел танка не наносить урон, а получать его, сдерживая врагов.

Тактика ведения боя почти не отличается от таковой у Dark Avenger, только всегда призывайте кубики перед боем. Они вам здорово помогут, а может, даже спасут вашу жизнь в экстренной ситуации (Vampiric Cubic).

Пару слов о скиллах Shillien Knight. Как и у всех воинских классов темных эльфов, у Shillien Knight есть два скилла, характерных только для расы темных: Freezing Strike и Sting.

Freezing Strike — не очень пригодный скилл для использования в битве, так как имеет большое время каста. Основная польза этого скилла состоит в том, что, помимо того, что наносит урон, он еще и затормаживает врага на 30%. К сожалению, заморозка действует редко и поэтому этот скилл применяется только в экстренных ситуациях, например, когда вы сражаетесь с соперником, превосходящим вас по скорости (например, светлые эльфы).

Sting является аналогом скилла Bleed, а именно — имеет шанс на открытие кровотечения у врага. В отличие от Bleed, Sting наносит повреждения при использовании, но, к сожалению, повреждения столь незначительны, что скилл теряет свою пригодность для нанесения урона за один удар, к тому же требует значительных затрат маны и поэтому является, как и Freezing Strike, скиллом для использования в экстренных ситуациях.

Плюс темные эльфы имеют еще скилл Drain Health, который наносит повреждения врагу и восстанавливает вам 20% HP от количества нанесенного урона (в некоторых информерах написано, что скилл ворует 20% от общего числа HP монстра, но по моим подсчетам это не является правдой).

Мой вам совет: качайте Drain Health обязательно, а Freezing Strike и Sting — по желанию.

BladeDancer ("стриптизер")

Скажу сразу: этот класс персонажа на момент написания статьи являлся моим основным, так что я знаю его вдоль и поперек. Название говорит само за себя: танцор. Основными его скиллами являются так называемые танцы. Это очень сильные баффы усиления, которые действуют на всю партию, но длятся всего 2 минуты и требуют 60 маны за каждый раз применения того или иного танца. Всего у BladeDancer (далее просто БД) 3 толковых танца для воинов и 2 танца для магов. Также все эффекты от танцев складываются с аналогичными по эффекту баффами магов, но положительные эффекты от танцев двух и более БД не складываются.

Опишу каждый из них:

Dance of Fire. Танец, который увеличивает урон от вашей критической атаки аж на 50(!)%. Это один из самых лучших танцев БД. Он хорошо подходит для лучников, даггерщиков и для самого БД.

Dance of Light. Второй танец, который получает БД. Повышает урон, нанесенный нежити на 20-40%. Очень эффективен против нежити, но абсолютно бесполезен против простых монстров.

Dance of Inspiration. Этот танец добавляет 4 точности. Неплох для лучников и даггерщиков, так как у них самая низкая точность, но абсолютно бесполезен для различных воинов использующих мечи, бланты, дуалы или двуручное оружие. Собственно и для самого БД он бесполезен. Советую отложить его использование на крайний случай. Этот танец не оправдывает своей стоимости, а именно, 60 единиц маны. Помните, БД — воин, а не маг и, поэтому у него мало маны, а одевать его в тунику все равно, что одеть атакующего мага в тяжелую броню.

Dance of Mystic. Этот танец создан для магов. Он повышает урон, нанесенный заклинаниями на 20%! Если вы качаетесь в компании с магом — применяйте его! Маги будут вам благодарны =).

Dance of Concentration. Танец, также созданный для магов. Повышает скорость каста на 30% и существенно понижает шанс того, что заклинание будет сбито при нанесении урона по магу. Очень эффективен как для атакующих магов, так и для поддерживающих. Опять же применяйте всегда, когда с вами есть маг.

Dance of Warrior. Получив этот и следующий танец, вы почувствуете настоящую силу БД! Этот танец увеличивает физический урон на 12%. Всегда применяйте его перед битвой, он оправдывает затраты.

Dance of Fury. Я считаю, что это лучший танец, который есть у БД. Он увеличивает скорость атаки на 15%. Вот вам предмет для размышления: БД был баффнут профетом, усилен баффером 52 уровня и получил бафф на скорость атаки (Haste — 33%), а затем он использовал Dance of Fury (15%), допустим, что у него в руках дуалы катаны (дают +4% скорости атаки). Итого: 33%+15%+4%= =52%. Представьте себе скорость атаки такого персонажа! Это просто изумительно, такой воин способен сбить кастовку заклинания любому магу. А самое главное, этот плюс дается всем членам партии (кроме плюса, дающегося катанами, — бонус оружия индивидуален для каждого, и учитывается только для тех игроков, на ком одет то или иной вид оружия дающий данный бонус). Лучник с такой скорость атаки будет практически непобедим. Правда есть один минус: если у вас маленькая скорость Интернета, то вы просто не будете успевать использовать соски (это не относится к серверам, на которых работают автососки). В бою с монстрами это не сильно заметно, а вот в ПвП это большой минус. Вы будете терять примерно 10-20% урона, но все же скорость атаки важнее.

Не стану подробно описывать остальные танцы, так как основными будут вышеперечисленные. Правда, с 74 уровня окажется доступен Dance of Vampire — танец, позволяющий восстанавливать HP при нанесении урона врагу. Очень хорош для всех воинов, но отпугивает то, что этот танец находится на верхушке древа развития.

Может показать после прочтения информации выше, что БД сильнейший класс игры. Это не так. Как и у всех классов персонажей Lineage 2, у него много недостатков. И основным является то, что БД очень слаб в ПвП один на один. Даже под влиянием всех танцев, имеющихся у БД, он не представляет угрозы для оппонента. Как и у всех темных эльфов, у БД мало HP. С 40 уровня он не получает пассивных скиллов на броню; у него нет сильных атакующих скиллов, Sting не оправдывает себя, так как требует большое количество маны, которой у БД и так мало, да и урон от Sting мизерный. Этот класс называют саппортом, так как он способен только усиливать себя и союзников, а также наносить неплохой урон дуалами "в спину" врагу, так как если он будет сражаться лоб в лоб, победы ему не видать.

Краткий словарь терминов

Саппорт (от англ. Support — поддержка) — это воины, которые оказывают поддержку в бою. Они никогда не лезут в бой первыми и почти всегда качаются в партиях. (Прошу заметить, что я не отношу лучников к саппортам).

Даггерщик (от англ. Dagger — кинжал) — воины, которые используют кинжал как основное оружие и являются самыми сильными атакующими бойцами.

Твинк — персонаж, который не является основным. Что-то вроде добытчика денег или просто персонажа для развлечения.

Саммон (от англ. Summon — призывать) — существо, которое может быть вызвано некоторыми классами игры на помощь себе. Саммоны бывают двух видов: для прокачки и для ПвП.

Крита — сокращенное "критическое попадание".

Бафф и баффер — маг.



С Abyss Walker'ом не поспоришь

Немного о вооружении БД. Единственным правильным вариантом будет одеть БД в тяжелую броню и купить ему хорошие дуалы, которые необходимы для кастования танцев (если вы возьмете другое оружие, то танцы будут недоступны для вас). До 60 уровня советую купить дуалы катана*катана или рэйд*спирит. Первый вариант добавляет вам 4% скорости атаки, а второй повышает урон, наносимый при критической атаке. Мой выбор рэйд*спирит, но вариант с катанами тоже неплох. Броню обязательно носить сетовую для добавки HP. А еще лучше купите себе Skull Graver или дуалы Sword of Revolution*Sword of Revolution — они добавляют 25% от общего количества HP. То есть вы одеваете эти дуалы или топор — и ждете, пока восстановятся HP, а затем переключаетесь на основное оружие. Минусы этой системы таковы, что вы должны будете потратить больше денег на покупку дополнительного оружия, у вас увеличится переносимый вес, и есть шанс, что если вас убьют, то ваше дополнительное оружие выпадет. Лично я не докупал себе дуалы или топор на HP, но очень часто вижу, как люди пользуются этим методом.

Тактика ведения боя очень проста: используем танцы (какие — зависит от того, кто у вас в партии) и ведем бой простыми ударами. Лично я начинаю бой с Drain Health. Этот скилл позволяет восстановить немного HP и нанести неплохой урон врагу, но не советую использовать его очень часто, так как он требует довольно большое количество маны.

Посоветую не качать Sting и Freezing Strike, так как они требуют большое количество маны (особенно Sting), а при этом и польза от них для БД более чем сомнительная.

Из БД получаются хорошие лидеры кланов, так как у них остается много SP для прокачки уровня клана.

Abyss Walker

Очень интересный класс. В простонародье его кличут абиссом. С одной стороны — слабак, с другой — может убить вас с 3-4 ударов. После игры абисс волкером на ПвП-сервере я начал понимать, что в Lineage 2 главное не то, какой у тебя персонаж, а то, как ты его контролируешь.

Честно скажу, Abyss Walker уступает по силе и Treasure Hunter, и Plains Walker, но он и не создан для того, чтобы доказывать кому-то свою силу. Этот класс называют наемными убийцами, "шестерками", шпионами и просто трусами (они часто убегают, не закончив бой). Сила их в том, что если Abyss Walker смог зайди к вам со спины, то шансов остаться живым у вас практически нет. Его удары сильны, критическая атака хоть и редка, но уникально мощна, считайте, что вам повезло, если вы пережили хотя бы три его критических удара. С другой стороны, если вы встретитесь лоб в лоб, то единственное, что остается абисс волкеру, — это бежать.

Класс этот хоть и интересный, играть за него неимоверно сложно. Каждую секунду вы должны быть в движении, выискивать одну единственную цель, одиноко стоящую в стороне. Вы тихо подбегаете к ней и делаете бэкстэб и дедли блоу; бейте врага в спину, пока он не повернулся к вам лицом, и если после этого враг еще жив, то забудьте про него — бегите, спасайтесь. В общем, если вы готовы играть тем, кто либо убивает с трех ударов, либо умирает с четырех, — ваш выбор абисс волкер.



Истинный слуга богини Шиллен

Абисс волкеров часто можно увидеть как ПК (убийца игроков), так что будьте осторожны. Иногда их можно даже не заметить, что, как вы уже поняли, смертельно. Чтобы пережить битву с абиссом, нужно не подпускать его к себе со спины. Это основное условие. Если оно выполняется, то абисс не представляет собой опасности.

Очень полезен абисс в масс ПвП. Если вам нужно убить магов или лучников врага, то лучшей кандидатуры на место убийцы вам не найти. К сожалению, обычно он справляется со своим заданием, но обратно живым не возвращается..

Вооружить абисса очень просто: кинжал (лучшим вариантом будет Dark Screamer с CA на фокус) и легкая броня (Zubei light set).

Насчет скиллов вопросов не должно возникать. Качать практически все. Ему нужны и Sting, и Freezing Strike, но вот без Drain Health можно обойтись.

Phantom Ranger

Этот представитель темного братства — лучник. Главное его отличие от других лучников игры в том, что он обладает самой сильной, но и самой редкой критой. Так как у темных эльфов самый высокий показатель силы, то и самая сильная атака среди лучников. Его преимуществом является большая скорость передвижения (конечно, не такая уникальная, как у Silver Ranger, но все же довольно большая). Совсем недавно я считал Phantom Ranger слабейшим лучником игры, но, поиграв за него на ПвП сервере, я резко изменил свое мнение. Этот лучник способен убить одним выстрелом, он достаточно быстр для того, чтобы применять китинг. Phantom Ranger способен на многое — все зависит от игрока, который управляет этим лучником.

Phantom Ranger не испытывает таких серьезных проблем с поиском партии, как Silver Ranger. Такой лучник может спокойно стоять и расстреливать врага. Его мощность позволяет ему занять место основного ДД партии.

Есть у Phantom Ranger преимущество и в скилле Freezing Strike. Как я уже говорил, с его помощью можно затормозить цель на целых 30%, что дает большое преимущество Phantom Ranger. Замороженного врага (а Freezing Strike действует 2 минуты), вы сможете безнаказанно и спокойно расстреливать. Но с другой стороны, Freezing Strike довольно редко срабатывает, и если вас постигнет неудача, отбиться будет трудно.

Вооружение для этого лучника не сильно отличается от такового у Hawkeye: лук и легкая броня. Как я раньше писал, мне больше нравятся те луки, у которых скорость 227. Для лучника со средней скоростью (то есть такой, как у Phantom Ranger) лучше всего брать сет брони, увеличивающий уклонение, а именно: Tempered Mithril set и Zubei light set. Если Tempered Mithril set стоит недорого, то вот за Zubei light set придется выложить кругленькую сумму.

Тактика ведения боя — китинг. О нем я рассказывал в статье "Human Fighter в мире Lineage 2" в ВР №4-2006.

Мишанский "NiceMax" Максим
NiceMax@mail.ru

Локальный игровой сервер: Counter-Strike

В последнее время в Минске стало появляться огромное количество новых локальных сетей. Когда оборудование установлено и все работает, многие админы задумываются над тем, что же еще можно сделать? В этом руководстве я попытаюсь ответить на этот вопрос. В локальных сетях одной из самых популярных игр является CS, почему бы не сделать игру еще интересней и не добавить статистику игроков? Давайте сделаем это!

.in

Нам понадобятся следующие элементы: http://beginner.h12.ru/files/cs/amx-0.9.9-steam.zip и, конечно, сама CS с hlds.

Amx-mod — это надстройка над metamod для CS, которая добавляет в игру огромное количество возможностей, например, таких, как статистика попаданий, нанесенного урона и т.д. Также мод содержит расширенные администраторские возможности.

Hlds (Half-Life dedicated server) — стандартный выделенный сервер, входящий в комплект игры. Еще нам не помешал бы античит, я рекомендую ssReborn. Работает он по принципу клиент-сервер, и скачать его можно тут: http://www.ufonurkka.mine.nu/ssclient/download.php.

.amx

Скачанный архив нужно распаковать в директорию cstrike, получиться должно, например, "C:\Server\CS\cstrike\addons".

Открываем файл liblist.gam в папке cstrike, находим там строчку с "gamedll" и заменяем ее на "gamedll "addons\metamod\dlls\metamod.dll"". Теперь заходим в директорию addons\metamod, переименовываем файл "sample_plugins.ini" в просто "plugins.ini" и открываем его. Удаляем все, и вписываем туда следующие строчки:

win32 addons/amx/dlls/amx_mm.dll
win32 addons/amx/modules/csstats_mm.dll
win32 addons/amx/modules/fun_mm.dll

Сохраняем и закрываем файл. Теперь идем в "addons\amx\config". Тут содержатся все необходимые нам настройки. Описывать я их не буду, отмечу лишь файлы "amx.cfg" и "users.ini".

В файле amx.cfg нужно подкорректировать следующие строки:

"amx_scrollmsg" — периодически выводит указанную надпись. Первый параметр — само сообщение, второй — задержка в секундах между выводами сообщения.

"amx_imessage" — цветное сообщение (их может быть много). Первый параметр — сообщение, второй — цвет в RGB формате.

"amx_reservation" — количество зарезервированных слотов, в них может попасть только зарегистрированный пользователь с соответствующим флагом доступа. То есть, если сервер на 20 игроков, зайти сможет только 20 минус amx_reservation. Остальные — зарезервированы для админов.

Открываем "users.ini", в самом низу дописываем следующую строчку:

"Ник Админа" "Его Пароль" "abcdefghijklmnopqrstu" "a"

Вписывать сюда можно не только админов, но и простых игроков. Первые два параметра очевидны, третий параметр — флаги прав. Полное их описание можно прочитать в самом файле. Если вы добавляете простого пользователя, в этом параметре впишите только "z". Флаг "b" используется для доступа к зарезервированному слоту. В последнем параметре я рекомендую всегда ставить "a". Теперь, перед тем как зайти в игру, зарегистрированному пользователю необходимо в консоли написать "setinfo _pw ПассПользователя". В файле "maps.ini" содержатся карты, доступные для голосования или выбора через консольную команду "amxmodmenu". Записи хранятся в следующем формате: имя_карты "описание". Также рекомендую игровому админу написать в его конфиге следующую строчку "bind "KEY" "amxmodmenu"". Это меню быстрого доступа ко многим настройкам сервера. Все, Amx-mod установлен!

.ssReborn

Этот античит работает по системе клиент-сервер. Игрок предварительно запускает клиент-программу и присоединяется к античит-серверу. Главная "изюминка" программы — это то, что античит-клиент периодически делает скриншоты системы игрока. Это позволяет увидеть практически все читы. Единственный минус — кому-то придется рассматривать все скриншоты :).

Распаковываем архив в "C:\Server\ssServer\". Открываем файл "C:\Server\ssServer \config\ssServer.cfg" и находим следующие строки:

var.set "servername" "UNCONFIGURED SERVER"
var.set PublicAddress "unconfigured.server.com:20001"

и заменяем их на:

var.set "servername" "Имя сервера"
var.set PublicAddress "ип-адрес:порт (по-умолчанию 20001)"

Строку "var.set "website" http://www.unconfigured.server" замените на какой-нибудь несуществующий сайт, или оставьте так, позже мы сделаем статистику сервера и этот адрес будет указывать на нее.

После открываем файл "exampleserver.cfg" и изменяем следующие строки:

exampleserver.var.set "ip" "ИП Игрового сервера CS"
exampleserver.var.set "port" "27015"
exampleserver.var.set "rconpassword" " rcon пароль админа"
exampleserver.var.set "gametype" "hl"

Нужно раскомментировать строку "gameserver.exampleserver.var.set "OnPlayerUnauthed" "%player.kick 'var.KickMessage"". Эта опция не позволит играть пользователям без античит-клиента. Теперь открываем файл "screenshots.cfg", находим переменную "var.set "shotfile"" и изменяем на папку, в которой будут храниться скриншоты. Я рекомендую "var.set "shotfile" "C:\Server\shots\%date\%ip\%name-%index.jpg"".

%date — переменная, хранящая дату скриншота.
%ip — ip-адрес игрока.
%name — ник игрока.

Отлично! Мы закончили с настройкой и перейдем к главному — запуску выделенного сервера CS.

.hlds

Открываем папку с CS и запускаем hlds.exe, перед нами появится окно с параметрами сервера. Тут все элементарно, настраиваем под себя и жмем "Start server". Немного ждем, пока откроется окно со статистикой. Там же можно настроить основные переменные, просмотреть игроков. На вкладке "Main" кликните по переменной "Map Cycle" — появится окно цикла карт, отметьте нужные. Все, сервер работает...

Но GUI-версия HLDS — не самый лучший вариант. Она проста в работе, но более требовательна к системе. Лично я использую консольную версию, для запуска создайте bat-файл и впишите туда эту строку: "hlds.exe -console -game cstrike -insecure -nomaster -port 27015 +maxplayers 21 map de_dust2". Теперь все переменные можно хранить в cfg-файлах. Загружаются они очень просто — только наберите в консоли "exec filename.cfg".

.out

Вот и все, сервер установлен и работает, но у гордого за проделанную работу админа тихо и незаметно где-то далеко-далеко, в глубинах разума растет и крепнет старая знакомая мысль: "А что б еще сделать?" Но это совсем другая история...

Ring
Ring@tut.by

ПРОХОЖДЕНИЕ

Tomb Raider: Legend

Мы обнаруживаем известную расхитительницу гробниц в солнечной Боливии, где она занимается альпинизмом, а также проходит курс молодого бойца. Итак, перебежав мостик, забираем в уголке скалы вазу-артефакт (это бонус — чем больше вы их соберете, тем больше одежки Ларе можно будет купить, а также будет дан доступ к многочисленным видеороликам и концептартам, которые можно просмотреть из главного меню). Теперь прыгаем слева с горы в воду, запрыгиваем на уступ и изучаем особенности КПК. Разобравшись с интерфейсом аппарата, толкаем камешек вниз и прыгаем на веревку, которая переносит в тоннель.

Здесь темновато — самое время включить фонарик и найти выход. Бежим вперед, перелезаем по краю скалы к реке и двигаемся дальше. Осторожнее! Скатившийся валун благоразумнее пропустить, а самим забраться на перекладину и пропрыгать до поворота направо. Ну вот и первые враги — пока только в единственном числе. Разряжаем обойму из табельного пистолета, подбираем аптечку и сваливаем на дерево камень. Ветка трансформируется в горизонтальный шест, благодаря которому Лара запрыгивает на высокий уступ. Теперь самое время познакомиться с гарпуном, благодаря которому необходимо вытащить круглый камень из проема.

После короткого ролика разбираемся с двумя наемниками, проходим по краю водопада направо, прыгаем назад, огибаем выступ, скачем дальше и забираемся еще выше. Цепляемся за канатик, спрыгиваем направо и по двум балкам перескакиваем на скалу. Разобравшись с охранником, перепрыгиваем проем (во время прыжка нажмите на гарпун), съезжаем вниз и устраиваем геноцид целой ватаге бодигардов. Поворачиваем налево и по веревке перепрыгиваем к еще одной группе враждебно настроенных людей.

Выйдя победительницей, Лара направляется к величественному храму. Прыгаем в провал и по череде крюков (не забывайте про гарпун) оказываемся на ровном месте. Идем дальше, навстречу представителю дикой природы — тигру. Убив животное, проходим через системы сталкивающихся стен. Дабы остаться целой, Ларе не будет лишним подтянуть с помощью гарпуна ящик и вставить его между стен.

Заходим в холл — самое время поиграться с игровой физикой. Вот только сначала ликвидируем тигра внизу, а затем посредством качелей закидываем наверх (к кнопкам) два ящика: это несложно — достаточно поставить тару на один конец, а самому прыгнуть на другой. Расставляем три ящика на три кнопки — смотрим на открывшуюся дверь и бежим к цепи слева от входа. Забираемся по ней наверх, прыгаем на уступ, пробираемся дальше, поднимаемся на уступ и с помощью шеста оказываемся у входа. Заходим внутрь, смотрим ролик и вспоминаем "Фаренгейт" — в нужный момент нажимаем нужные кнопки. Кувырок вперед и прыжок — в данной ситуации. Проходим немного и спускаемся по уступам вниз. С тигром вы сами догадались, что сделать, а дальше запрыгиваем на балку, она поворачивается — мы прыгаем. Повторяем это несколько раз и обнаруживаем себя на уступе. Карабкаемся вправо, прыгаем снова, теперь прыжок назад, а затем — к поверхности. Бежим на белый свет, смотрим продолжительный ролик, а затем прыгаем по полыхающему мосту. Добравшись до островка, перебиваем всех вокруг и любуемся сообщением об окончании первой миссии.

Отправляемся на "стрелку" со старой подругой в Перу. По дворику бежим налево и выходим на площадь. Место встречи изменить нельзя, как и появление нескольких солдат после ролика. Разбираемся с нарушителями спокойствия, забираемся на столб (который с флагом), прыгаем на крышу и с помощью гарпуна перепрыгиваем на другое здание.

Заходим в комнату, выносим вояку, берем гранаты, снимаем другого охранника. Теперь готовимся к бойне — снаружи полно военных, а один и вовсе притаился возле стационарной турели. Решаем в нашу пользу конфликт (не забывайте про гранаты и не забудьте закинуть "сюрприз" пулеметчику). Бежим налево и экспроприируем мотоцикл. Развлекаемся тиром на колесах, дорога прямая, задерживаться лучше не стоит (иначе — провал миссии). Подбирание аптечек перемежаем отстрелом солдат на грузовиках. На один из них, кстати, нужно заехать — он сам услужливо выставить шасси, а дальше смотрим ролик и находим себя в машине подруги Аманды.

Теперь — назад в прошлое, пригнувшись, проползаем под скалой, идем вперед и по перекладине проходим дальше. Поворот налево заставляет стать свидетелями обвала и заняться поисками застрявшей Аманды. Идем вперед, ставим ящик на платформу — прыгаем с нее на шест, а затем на уступ. Прыгнув на барельеф, переползаем влево и спрыгиваем на землю. Мешающий круглый камень убираем с углубления, запрыгиваем на уступ, хватаемся за веревку и отправляемся в проход.

Идем вниз — смотрим ролик про страшное чудо-юдо. Теперь нужно делать все быстро — бежим вперед, прыгаем через камни, толкаем шар вниз и снова прыгаем вперед. После короткого видео запрыгиваем на шест, с него на веревку и вперед. Ныряем в воду, заплываем в просторный зал, где под водой притаились четыре квадрата-барельефа. Их нужно активировать и спустить воду — для этого надо нырять под воду и нажимать кнопку действия возле каждого барельефа. Затягивать не стоит — они не должны погаснуть, иначе механизм не сработает. Направляемся в проем в стене, карабкаемся по уступам слева наверх и с помощью гарпуна поднимаемся выше. Теперь то же самое, только залезаем наверх справа и опять-таки кошкой помогаем себе выбраться на ровную поверхность. Ступаем на плиты и играем в мини-игру с нажиманием нужных клавиш. Проходим к механизму с плитами и шарами. Шар пока только один, но это поправимо. Один из них можно подцепить гарпуном, предварительно прицелившись. Для того чтобы свалить третий, нужно забраться по лестнице и столкнуть шар вниз. Справа активируем механизм открытия дверей и помещаем на углубления все три шарика.

Шум, грохот, лучи света причудливо играют, а статуя Сфинкса красноречиво показывает на лестницу, по которой и нужно забраться. Идем направо, забираемся наверх, проходим к статуе и по краю переступаем влево. Спрыгиваем на канат и повторяем маршрут в большой зал, методично разбираясь с врагами. Произошли изменения? Да, появилась веревка, запрыгнув на которую, мы можем попасть на лестницу. С нее налево и по уступам наверх. Глава завершится сразу после того, как вы уничтожите всех врагов в карьере.

Переносимся в столицу Японии, Токио. Миссис Крофт выстукивает каблучками и направляется на светскую вечеринку. Что ж, посмотрим, что она там делает.

Говорим с барменом, который выдает пропуск в кабинет Нишимуры. Направляемся к вышеозначенному господину и после короткого, но эмоционального разговора возвращаемся в главный зал. Похоже, что потанцевать сегодня не удастся — прислужники Такамото хотят отправить девушку к праотцам. Ничего, всех перебиваем и держим путь на крышу — воспользуемся лифтом в коридоре.

Прибыв на крышу небоскреба, поворачиваем налево, взрываем бочку возле стены, запрыгиваем по шесту еще выше и с помощью верного гарпуна открываем стеклянную крышу. Спускаемся вниз, садимся за мотоцикл (наверное, "Ямаха" или "Сузуки") и выезжаем на крышу. Разгоняемся и перепрыгиваем на другую сторону.

Разминаем пальчики в мини-игре и поворачиваем налево. По строительным лесам прыгаем дальше, потом прицеливаемся гарпуном, перепрыгиваем на веревку и продвигаемся вперед. Перед Ларой — лебедка, которая переносит ее на другую сторону. Снова достаем гарпун и подтягиваем к себе платформу, на которую и прыгаем. С нее — на трос, разворачиваемся вправо и снова находим себя на лесах. Впереди еще две люльки, которые мы раскачиваем с помощью своего зацепа и прыгаем по ним, затем спрыгиваем направо. Здесь нас уже ждут милые собачки и секьюрити, разобравшись с которыми, можно заходить в единственную дверь. По лестнице поднимаемся наверх, проходим в двухстворчатые двери, попадаем в телевизионную рубку. Враги с шотганами не могут помешать, потому что Лара с ними быстро рассчитывается.

Теперь все внимание на самый большой экран, по верхним углам которого расположены подмигивающие кольца. Выстреливаем в них своим гарпуном и опрокидываем мониторище в горизонтальное положение. Забираемся по пластине наверх, проходим чуть вперед и вырубаем парочку супостатов. Теперь — в двери, и снова мы на крыше. Залезаем по столбу наверх и прыгаем направо, на леса. Раскачиваем платформу крюком, прыгаем на нее и дальше, затем лезем снова вверх по лестнице. Еще одна панель — раскачиваем ее и прыгаем дальше, на шест. Теперь прыгаем на длинный столбик, поднимаемся чуть повыше и скачем назад — на балку. Механизм работает исправно, платформа рядом перевернулась. Теперь снова на столбик и с него на платформу. Разбег — прыжок на еще одну панель, с нее — на шест, чуть вверх и на перекладину. Потом еще на одну и так — до двери, в которую мы и входим.

Ликвидировав всех, проходим по коридору, заходим в комнату и активируем кнопку пожарной тревоги. Появившийся пар обнаруживает лазерные лучи, под которыми можно проползти. Забегаем дальше и встречаем нарушителя спокойствия, который сверкает пятками после пары фраз. С ним мы еще поговорим, а сейчас расстреливаем бравых хлопцев. Подобрав аптечки и оружие, раскачиваем декоративного дракона и превращаем его в таран, который выбивает окно. Залазим в него, на подходах к лифту убиваем еще парочку бандитов и поднимаемся наверх.

Час X настал, пора разобраться с Такамото и прихватить копьишко. Пробежавшись по кругу за негодяем, убиваем японца (остерегайтесь его ударов копьем!). Враг повержен, а мы переносимся в свой особняк.

Африка перед нами — со всеми ее водопадами, чудесными пейзажами и живописными видами. Впрочем, хватит — Лара не турист какой-нибудь, а девушка серьезная. Пора за работу: бежим прямо и ныряем "солдатиком" вниз. Изрядно вымокшими вылезаем на берег и карабкаемся на странного вида конструкцию по блокам справа. Прыгаем на канат и летим вниз. Гарпуном цепляем панель и заходим внутрь открывшегося проема.

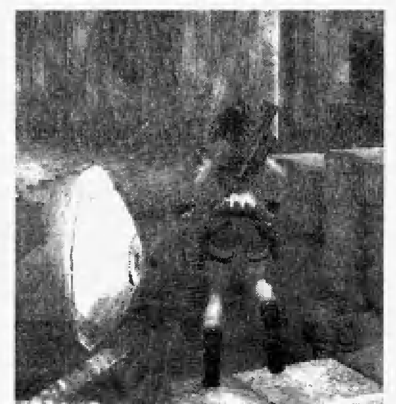
Плавающий вдали плотик подцепляем крючком и далее прыгаем вперед по веревкам. Встаем на панель и кубарем катимся под закрывающуюся решетку. Устраиваем геноцид собравшимся, перебегаем мостик, запрыгиваем на возвышение (там стоит стационарная турель) и разрушаем оружием левую колонну — так, чтобы она упала и привела в движение механизм. Теперь прыгаем на веревку, а с нее — на перекладину. Раскачиваемся, прыгаем на еще одну веревку и, аки Маугли, спрыгиваем на землю. Забираемся на соседнюю платформу, "даем газу" своим гарпуном, и оказываемся на другой стороне.

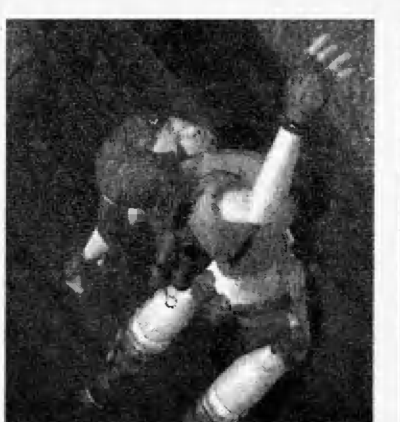
Слева — облом-с, копья никак не перепрыгнуть, поэтому прыгаем на ближайшую веревку, потом на перекладину, а затем — на лестницу. Держим курс наверх, цепляясь за уступы и карабкаясь по лестницам. Наверху снимаем шкурку с тигра, слева карабкаемся по блокам еще выше. Идем вперед, передвигаясь по уступам, затем запрыгиваем на плот. Расчехляем крюк и подтягиваем себя, любимого, к колонне. Гребем таким же образом к другой колонне (которая в другом отсеке). Вылезаем на берег, поднимаемся слева по лестнице, прыгаем назад на блок.

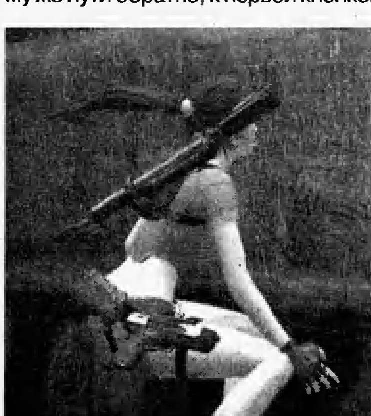
Бетонная громадина опускается вниз, нам же нужно перепрыгнуть на другой блок и спрыгнуть на землю. Торопиться не надо, убедитесь, что второй блок поднялся на достаточную высоту. Далее по уступам двигаемся вдоль стены, пока не окажемся возле кнопки в полу. Встаем на нее, ждем, пока опустится блок, прыгаем на него и на землю. Перепрыгиваем на противоположную сторону, ставим блок на кнопку. Теперь по такому же пути обратно, к первой кнопке.











Встаем на нее, ждем, пока активируется механизм. Теперь мигом в центр, применяем гарпун и активируем систему.

Плотина заработала, вода медленно уходит. Окунаемся в воду и держим курс по течению, спускаемся справа по уступам и лестницам вниз, прыгаем на балку, с нее на веревку, а затем в проем. Движемся вперед по коридору, минуя цепь ловушек с помощью прыжков или вставив ящик между опасными копьями.

Теперь новая напасть — на Лару катится валун, убежать от которого можно только вперед, перепрыгнув копья справа, прокатившись под колючими пиками слева и миновав смертоносный провал. Дальше прыгаем на балку и с нее на стену. Как можно быстрее карабкаемся и спрыгиваем на землю (а то "камень в башка попадет"). Забегаем на платформу, с нее прыгаем на другую и потом по череде балок добираемся до земли. Продвигаемся дальше, используя прыжок и гарпун одновременно. Пиф-паф, убиваем всех, кто нас здесь ждет. Чуть поодаль находим кнопку, встав на которую, можно открыть дверь. Кувырком проскакиваем в проем и встречаем босса.

Лупить его с самого начала — бесполезное занятие, надо лишить его возможности восполнять здоровье. Бегаем по кругу и гарпуном скидываем плиты с четырех аппаратов, затем расстреливаем их из оружия. Когда "лечилки" уничтожены, можно приняться за "бэд боя" — успокаиваем его свинцом, остерегаясь гранат, после которых Лара несколько секунд пребывает в нокдауне. Смотрим ролик и отправляемся домой.

Следующее место действия — Казахстан. Да, вы угадали, военная база, русские и оттого столь родные сердцу надписи на стенах прилагаются. Приступаем — бежим вперед и опускаемся на крышу какого-то сарая. Нас заметили, поэтому самое время оглядеться в поисках калибра побольше. Так и есть, следует добраться до стоящего на крыше пулемета и перекосить солдатиков всех до единого. Стреляйте по бочкам, они помогут отправить на тот свет побольше народу в кратчайшие сроки. Затем спускаемся вниз, идем ко второму зданию, находим внутри лестницу на крышу. Убиваем сторожа на вышке и переносимся туда.

Во внутреннем дворе притаилось немало врагов — их можно расстрелять прицельно или закидать гранатами. Идем на огонек в барак, мило беседуем со спасенными военнослужащими ("спасибо" Лары надо обязательно слышать), получаем код к воротам.

Выходим наружу и отправляем в ад еще одну порцию врагов. Открываем ворота, уворачиваемся от катящихся бочек, залезаем на каланчу и спускаемся по тросу на еще одну. Снова по тросу и затем к большим воротам возле железнодорожных путей. Отбиваем наскоки оппонентов, садимся за мотоцикл и начинаем погоню за уходящим поездом. По ходу движения придется отстреливаться от большего количества врагов, которые, помимо мотоциклов, будут угрожать с джипов. Всех выносим, собираем аптечки и скачем по трамплинам. В конце концов, запрыгиваем на поезд и несемся без оглядки вперед.

После большого взрыва мы обнаруживаем себя в каких-то индустриальных комнатах. Давайте осмотримся: балка с веревкой, что прямо по курсу, подтягивается с помощью гарпуна. С веревки прыгаем вперед, поднимаемся выше по лесенке и цепляемся за щит с надписью. Опять-таки, по балкам добираемся до другого щита. Спускаемся вниз, тянем на себя балку с веревкой — прыгаем вперед. Ба! Да у нас тут система вентиляции... Выстрелами останавливаем вентилятор, спускаемся вниз, аккуратно перепрыгиваем оголенную проводку. Теперь немного покатаемся, только аккуратно — провода перепрыгивайте, а в конце пути не забудьте зацепиться за перекладину, прыгнув с которой, нужно активировать гарпун для зацепа и последующего перелета. Перемещаемся дальше и лупим по выделенной светом цели.

В помещении залезаем на ящик, потом на второй и затем прыгаем на платформу. Обходим генератор и прыгаем на веревке вперед. Теперь крюком активируем механизм и идем в новую дверь. Зеленым паром рекомендую не дышать, а лучше забраться на платформу и с нее добраться по балкам и другим плитам до другой двери. Избегайте электрических разрядов, которые "бегают" по балкам — иначе свалитесь вниз!

Беседуем со старой подругой, которая немного помрачнела, и катимся вниз, к парням, которые ведут по нам стрельбу. Разделавшись с ними, подходим к шесту, забираемся наверх, прыгаем на уступ, с него на балку, а дальше по шестам и веревкам на второй этаж за ограждение. Здесь опять-таки поосторожнее с разрядами — свалитесь, мало не покажется.

Заходим в просторный зал и участвуем в перестрелке. Подвигаем блок к разрушенной лестнице. Прыгаем по балкам и веревкам до радиорубки. Влетаем в окно, активируем рубильник. Выходим через дверь, спускаемся по лестнице, расчищаем гарпуном дорогу электрическому блоку от мусора (пути там видны). Блок за это открывает нам ранее недоступную дверь и едет дальше. Бегом за ним, опасайтесь лишь газа, электрических разрядов, а чтобы пройти электрополя в конце, нужно раскачать крюком "люстры" и подловить момент, когда можно пробежать целым и невредимым.

Вот мы и вышли на знакомое место — с помощью гарпуна подтяните блок к середине механизма — двери приоткроются, и надо будет пройти через хлопающие и стреляющие током двери. Щит найден, но не все дела решены, потому идите в другую дверь, садитесь за гравипушку и лупите по платформе до тех пор, пока она не развернется вправо. Теперь прыгаем на платформу и перебираемся на другую сторону. Валим двух спецназовцев с щитами и заходим в дверь. Балки расстреливаем из автомата, платформу подтягиваем к себе и прыгаем на следующую. Повторяем операцию и выходим в зал.

Аманда, похоже, не собирается сдаваться и выпускает своего зверя, виденного нами ранее. Что ж, придется повозиться: включаем четыре рубильника, расположенных по кругу. Садимся за гравипушку и отбиваемся от зверя (убить его не получится, но, отправив его в сторону электрических разрядов, можно избавиться на некоторое время). Лучшим вариантом будет "подцепить" зверушку правой клавишей мыши и кинуть ее в пекло левой. Пока агрессора нет, раскачивайте четыре сферы так, чтобы возникло защитное поле вокруг. Делать нужно это быстро (чтобы одновременно все сферы раскачивались), так же как и спрыгивать с пушки, чтобы зацепить артефакт вверху гарпуном. Подтягиваем к себе "игрушку" и смотрим итоговые результаты.

Дальше по плану — дождливая Англия, небольшой местный клуб. Тянуть меч из камня бесполезно, лучше в предбаннике потянуть на себя гарпуном решетку. Она звякнет об пол, а мы подтащим ящик из соседней комнаты и заберемся внутрь. Снова решетка, снова звон, и мы оказываемся во дворе. За решеткой находится рубильник, который можно активировать, забравшись на окно и на трещину в стене. Возвращаемся назад по трубе и окну, только спрыгиваем не сразу, а возле двери — все-таки ток на полу.

Открываем дверь и идем к мечу — на этот раз все тип-топ и мы пробираемся дальше. Чуть разбежавшись, прыгаем на балку, потом еще на одну (та повернется) и назад — на другую балку. Мост пришел в движение, поэтому самое время прыгнуть на него, потом на ту же балку, потом снова на мост. Делать нужно быстро, и если все получится, то вы обнаружите себя в другой комнате. Стреляем по опоре, прыгаем дальше, тискаем на кнопку и гарпуном тащим трос. Дверь приоткрывается и Лара кувырком пролезает в щель.

Теперь вождение автопогрузчика — залазим в него, съезжаем вниз, поворачиваем налево и сносим стену. Едем дальше, ломая пики и не обращая ни на что внимания. Решетчатую дверь открываем погрузчиком и заходим внутрь. Еще раз здравствуй, Fahrenheit, играем в "нажми нужную клавишу". Поворачиваем налево и по трещинам, балкам и веревкам спускаемся вниз. Советую долго не тянуть — все рушится, глазом не успеете моргнуть, как окажетесь с переломанным хребтом.

Благополучно достигнув земли, проходите в открытый проем. Прыгскок, провал минован, самое время подтянуть ящичек и с помощью гарпуна пройти огненные плиты. С блока запрыгиваем на дверь, тянем рычаг слева, чтобы открыть проход. Когда мы туда проходим, взору открывается три дороги. Нам — строго по центру, то есть прямо. Лопасти останавливаем ящиком, раскаленные плиты дальше минуем тоже с помощью незаменимых помощников — гарпуна и блока.

Заходим в дверь и видим кнопку в полу. Теперь — в воду, которая за поворотом. Вылезаем на берег и крюком вытаскиваем гроб. Становимся на него, зацепляемся гарпуном за противоположный край комнаты и плывем туда. Сходим на землю, а гроб ставим на кнопку (крюком вытащите его из воды). Идем в открывшуюся дверь. Опять мы плаваем, и дальше нужно активировать слева рычаг. Теперь забираемся на плывущий по течению гроб и, увидев слева еще один рычаг, активируем его (для этого нужно туда запрыгнуть). Теперь плывем по течению — пока поток не вынесет Лару к какому-то храму. Переплываем озерцо, крюком поворачиваем две балки и забираемся слева по уступам. Потом прыгаем на балку, с нее на спуск, потом снова на балку (та перевернется), раскачиваемся, в прыжке цепляемся гарпуном за опору и долетаем до второй повернутой балки. С нее — на край второго этажа и затем спускаемся вниз по веревке.

Мы оказались среди саркофагов: осмотритесь, там есть один (мигает светом), который надломлен пополам. Он-то нам и нужен — подтаскиваем его к колонне справа от колокола на полу, раскачиваем люстру с таким расчетом, чтобы она могла ударить по поднятому "звоночку". Забираемся на притащенное надгробие, прыгаем на колонну, затем на подвешенный груз. Колокольчик гордо поднимается вверх, а люстра со звоном лупит по нему. Главный проход открыт и мы устремляемся туда.

Огромная рыбина не так страшна, как кажется. Уворачиваемся от ее "плевков" и стреляем по любому колоколу возле четырех столбов. Чудищу, похоже, нравится такой звук, поэтому не премините воспользоваться данной слабостью: когда рыбка "прибалдела", быстро активируйте рычаг на колонне крюком. Ловушка захлопнется и негодяйка получает по голове острыми шипами. Проделываем то же с остальными тремя колоннами. Когда враг повержен, взбираемся по туше и идем в проход.

Через пропасть перепрыгиваем с помощью штатной лебедки, а потом — с помощью перекладины. Но что, это? Надо делать контрольные выстрелы в голову, господа — рыбешка оклемалась и не прочь откушать человечинки. Пара минут развлечений с нажиманием кнопок — и мы оказываемся возле массивной двери. Вверху — веревка, которая на счет "раз" отстреливается, а мы на нее забираемся, предварительно вскарабкавшись по двери. Раскачиваемся и прыгаем к двери, активируем рычаг. Проходим дальше, спускаемся вниз.

Дорога назад — знакомая, только по пути встретится подъемник, на который нужно забраться. Затем лифт нужно раскачать гарпуном, потом прыгнуть к выходу. Потом снова — знакомые места и парочка друзей, попавших в передрягу. Всех супостатов убиваем, приятелей выручаем, а миссию заканчиваем.

Где мы еще не были? Например, в заснеженном Непале. Туда и отправляемся. Прибыв на место, цепляемся за уступчик и двигаемся в сторону. Делать это нужно побыстрее, иначе свалитесь вниз. Спрыгиваем на ледяную горку и затем перемещаемся на землю. Идем дальше, снова скат, с него прыгаем и цепляемся крюком, затем — на сосульки. Они тоже рушатся, поэтому скоренько поворачиваемся в нужную сторону и перескакиваем дальше.

Вот мы и на небольшой площадке, а перед нами играющая цветом стена. Один выстрел — и проход открыт. Идем направо, скатываемся вниз, цепляемся за балку, с помощью гарпуна продлеваем полет и двигаемся дальше. Спускаемся вниз, там нас поджидает снежный барс. Расправляемся с ним, чуть-чуть заходим в потерпевший крушение самолет и затаскиваем туда железку (чтобы сохранить равновесие машины). Сделать это нужно с помощью крюка и кнопки действия.

Заходим теперь внутрь и находим в кабине кусочек амулета. Самолету все-таки суждено упасть вниз, а нам нужно сыграть в знакомую игру с нажиманием необходимых клавиш. Теперь разбегаемся и прыгаем вниз на скат, цепляемся за балку, стрельбой расчищаем себе дальнейший путь и снова оказываемся на твердой земле. Спускаемся вниз по горке, прыгаем и выходим на немногочисленный отряд наемников. Убиваем все шевелящееся и забираемся на глыбу льда. Прыгаем по этим глыбам вправо и влево, пока не окажемся на плывущей льдинке. Двигаемся влево, перескакивая с одной застывшей H_2O на другую.

Выпрыгиваем на твердую поверхность, разбираемся с барсом и перемещаемся через провалы с помощью гарпуна. На другой стороне еще один представитель зимней фауны, которого и ликвидируем.

Теперь решаем несложную головоломку с ящиками, один из которых — золотой, и именно его надо доставить наверх (чтобы поставить на плиту). На первую сторону подъемника ставим самый маленький ящик. Теперь прыгаем на противоположную сторону "весов" и затаскиваем второй ящик (который побольше) — и снова к маленькому ящичку и тянем к себе туда же золотой. Забираем теперь маленький блок, ставим к большому на другую сторону. Забираемся сами наверх и подтягиваем к себе золотой ящик, ставим его на плиту. Осторожно, двери открываются!

Заходим внутрь, берем меч и двигаемся по коридору к дверям. Сами они не открываются, поэтому самое время опробовать на прочность находку. Поведу плечом, размахнусь мечом — вот и открылся ларчик. Заходим в проем, терпим локальное землетрясение, нажимаем нужные кнопки в знакомом развлечении и перебираемся на другую сторону. Самое время убираться отсюда и поквитаться с Амандой...

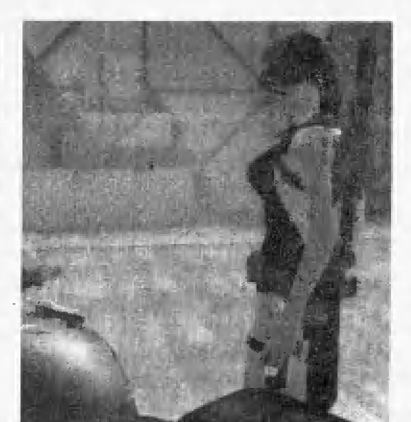
Возвращаемся в Боливию, на знакомый островок. Кладем всех врагов своим чудо-мечом (другого не дано) и смотрим ролик. Очкарикзлодей копыта отбросил, чего не скажешь о бывшей подруге детства. Что ж, пора и ей надавать "по чайнику". Она превращается в летающего монстра и "жжет" достаточно болезненной для Лары субстанцией. Для победы умело уворачиваемся за колоннами от нападок врага, прицельно рубим мечом и во время спуска Аманды на бренную землю подбегаем к ней и тискаем кнопку действия. Несколько заходов и все — финита ля комедия! Наслаждаемся финальным видеороликом и гадаем, когда появится продолжение "Легенды".

Антон Борисов











ОБЗОР

Hitman: Blood Money

Начало на стр. 11

Значительно изменилось управление и незначительно — индикация. В управлении правят бал три горячие клавиши: "E", "G", пробел. В зависимости от ситуации они могут исполнять различные, но предсказуемые по своему характеру действия. Говоря кратко — теперь проще и удобней. Но не система сохранений: она тоже стала проще, но не удобней. Возможное количество сохранений по-прежнему варьируется от уровня сложности, но для ваших сейвов отведено всего 3 слота, которые действительны только в течение прохождения миссии. Вышли в главное меню — извольте. Прошли миссию — вы можете перейти к ее началу из меню загрузки.

За последнее время 47-ой здорово подкачался, да и вообще поспортивнее стал. Браво подтягиваться, залихватски, но при этом не теряя элегантности, перемахивать через невысокие барьеры и преграды, которые посылает нам сама жизнь, теперь стало нормой. Перелеты между балконами, знакомые нам по третьей части, также имеют место. Еще у Фоти Севена начало здорово получаться карабкаться по водосточным трубам и арматуре. Модные вылазки на крышу лифта, с возможностью затянуть туда удавкой жертву — это тоже сильно. Но гвоздь программы — кулак. Как он их всех месит, вы бы видели! А ловкий перехват голыми руками оружия у врага — это вообще заслуживает аплодисментов. Да, наш герой теперь безо всякого зазора готов вовсю орудовать руками. И здесь все целиком зависит от выбора игрока. Вас не смущает рейтинг "Mass Murderer" (массовый убийца)? Пожалуйста — устраивайте на уровнях мясорубку, "бейте рожи" неприятелю! "Mass Murderer" для вас обидно? Вы хотите "Silent Assassin"? Сразу видно — ценитель и эстет! И вам будет счастье — те же руки сорок седьмого могут, например, аккуратно столкнуть жертву с балкона выдавая случившееся за несчастный случай. "Mass Murderer" и "Silent Assassin" — это только две крайности, два конца полосок "Незаметность" и "Агрессия". Между ними — бесчисленное количество рейтингов и стилей игры. Есть карта миссии, есть вступительные брифинги с фотографиями и описанием всех заплутавших, сбившихся с пути, всех тех, кого надо "исправить". Как претворять в жизнь задумки агентства (и не только его) — решать вам. Вот она, нелинейность!

Но это все по-крупному, особо же тронула одна мелочь — теперь 47-ой одежду (кроме своей фирменной) аккуратно завязывает в узелок (процесс не показан).





Монеты блестят, купюры хрустят!

Взяли старый мотор, сменили поршни, перекрасили его в высококачественные текстуры, сделав еще инкрустацию бампом, поработали с освещением и тенями, дабы выставленный на подиум "зверь" производил впечатление очень стильной вещицы. И вот, пожалуйста, — без пяти минут "Феррари"! Иногда, конечно, выдает кроссплатформенное "наследие королей" в виде нехватки полигонов. Голова главгероя при близком рассмотрении все такая же квадратненькая (зато лысина блестит!). Но дело скрашивает бамп-мэппинг (во многом и из-за количества), затмевая все то, что модельки недополучили "естественным" образом. Правильные тени, мягкие тени, правильный свет, здравое самозатенение, вода "не хуже, чем в Халф-Лайф 2". Технология Depth of View благодаря размытию объектов в зависимости от их отдаленности придает картинке ощущение "съемки на камеру". Легкие изменения оттенков изображения при смене освещения, стильный постфильтр. Все вполне соответствует веяниям моды. Очень красиво, на самом деле. Обязательная поддержка шейдеров 2.0 для кого-то может стать непреодолимым порогом. Но это, пожалуй, сегодня уже и не звучит как-то заоблачно. Да, на языке вертится "некст ген" — и осознание соответствующих требований к нему (ну кто же знал, что так выйдет).

А какие здесь отличные уровни! В них нет режущей глаза искусственной правильности и стерильности, и практически каждый полон всяких деталей и мелочей. Дизайн вместе с отличной графикой рождает что-то неописуемое. Заброшенный парк, ставший заводом по производству наркотиков; виноградники и фазенды вблизи водопадов; лечебница среди красивейших сакур; спокойные улочки частных владений американских жителей; знойные вечеринки, сумасшедшие дискотеки... нет, это надо просто видеть. Атмосфера бьет через край. Каждый уровень — это свое настроение, свои эмоции и чувства, притом очень сильные; разработчики заставляют нас поверить — знаете, Hitman никогда не претендовал на звание "ужастика", но некоторые моменты приводят в настоящий ужас. Своеобразный ужас, вызванный непредсказуемостью и безумием. Ролик с ножевой исповедью певицы на уровне "A Dance With The Devil" видели? Вот, я о том же.

Джеспер Кид (Jesper Kyd), умничка! Можно сказать, одна из визитных карточек серии. Его пафосные мотивы задают нужный тон. Мы чувствуем себя героями фильма. А так как "классике" Джеспера подпевают завораживающие миксы (и все это динамично, с поддержкой EAX-звука) — уши просто закручиваются от удовольствия.

Rag-doll физика — пожалуй, главный корень зла в игре. Мы видели Havok и не надо нам говорить! Смотревшаяся в 1-ой части сногсшибательно (первая все-таки), во 2-ой хорошо, в 3-ей нормально, в 4-ой конечно, уже "не фонтан". Проваливающиеся друг в друга тела и предметы могут многим испортить впечатление от игры. Но я закрываю на это глаза: игре есть чем залатать эту брешь.

Эстетам

Hitman: Blood Money просто-таки распирает от новшеств и разнообразия. Держа пистолет в руке, вы можете дать выход своей трусости и начать безбожно прикрываться безоружными жителями. Своевременное нажатие клавиши "E", ловкий захват 47-м жертвы — и она уже просит о пощаде, мешая стрелять в вас вооруженным людям. "Human-shield" (человеческий щит) называется. Мирные граждане, кстати, и все те, кто обозначены на карте серым цветом, коль приспичит, оказываются не такими уж и мирными. Они защищают свою честь! Пример: вы "завалили" охранника или другого владельца оружия, особо отважные "мирные граждане", получив от страха изрядную дозу адреналина, воспользовавшись моментом, пушечку-то бесхозную поднимут и направят-то на вас. И неплохо ведь стреляют, черти! А главное — самозабвенно.

Очень важную роль играет полоска "Notoriety" (дурная слава), а также пункт "фиксация на камеру". Они нераздельно связаны с газетами, издаваемыми на территории "Хитманляндии". Чем яростнее вы играете, тем быстрее (и более достоверный) ваш фоторобот окажется на обложке (если попадетесь на камеру — вообще кошмар). Притом, газета еще демонстрирует и громкий заголовок, например "Professional wanted by police!" и описание случившегося (все зависит от стиля игры). Интересно порой так прогуливаться по уровню и видеть свое лицо на первых полосах то тут, то там встречающихся ньюспейперов.

Да, вы проснетесь знаменитым! Вас станут узнавать на улицах. И приятного в этом "узнавании", надо сказать, немного. Особенно если единственным возможным способом прохождения уровня при таком раскладе становится его массовая зачистка. Я так говорю, потому что сам прошел через это. Так что вы, конечно, играйтесь, но имейте в виду. Но разве так играют в "Хитмана"? Да, играют, и даже выигрывают. Но не истинные ценители серии (эти себе такое только позволяют).

Субъективно — заветный рейтинг "Silent Assassin" стало получить еще сложнее. Но если получили, то получили и призовые деньги, которые можно потратить на уже упоминавшиеся апгрейды. Глупо, честно говоря, получается: при игре в стиле "SA" от силы вам понадобятся удавка, шприц с ядом и снотворным. Куда девать "тюнингованые" стволы? Ну да, да... снимаем напряжение между действительно сложными, затратными на нервы, миссиями.

Уровни стали больше по размеру, их архитектура стала сложнее. Кстати, почти каждый уровень после предварительного закладывания бомб в специально отведенных для этого местах можно разнести к чертовой матери. Стены, конечно, не рушатся, апокалипсисы не наступают, но какие-нибудь подвесные конструкции, люстры, рояли и прочее могут спокойно подмять под себя "кому-то не угодивших" или в нужный момент отвлечь внимание окружающих. Случайные жертвы, правда, неминуемы, да и рейтинга "SA" вам не видать. Но размах-то, размах! Теперь он чувствуется в "Хитмане" буквально с первых кадров.

Полностью оценить BM можно именно тогда, когда ваше поведение будет продиктовано желанием получить магический "Silent Assassin". Все же игра, несмотря на явные попытки создателей привлечь к своему детищу более широкий круг людей, остается интеллектуальной, требующей тщательного планирования и просчета "устранения". Когда при максимальном уровне сложности карты уровня будут представлять со-



бой уж совсем схематичные наброски, без обозначения лестниц, подсказок, гражданских и охраны, когда возможности сохраниться не будет, когда заглядывание в замочные скважины и прятанье в шкафах станет необходимостью, а вместительные контейнеры — нужнейшей вещью для сокрытия тел, когда любой шорох будет пугать, а красная полоска подозрительности требовать перезагрузки уровня... Тогда, только тогда вам откроется весь потенциал игры. Главная цель — сделать убийство совершенно незаметным, главная идея — приблизиться к реальной жизни.

Что ж вы хотите — "симулятор киллера"... Страшно, конечно. Но какой симулятор возможен без хорошего искусственного интеллекта? И он есть. Не выдающийся, даже не отличный, просто хороший. Порой, конечно, поражает своей неадекватностью, но наши болванчики старательно и отчаянно изображают "жизнь". И у них это неплохо получается. Их потенциал раскроется именно тогда, когда вы будете проходить игру в стиле "тихого убийцы". Здесь вам и забавные бытовые сцены, и задушевные разговоры. Все будет (особенно поразил вынос трупов в мешках полицией).

Интересна и еще одна фишечка, дарованная нам разработчиками, — пулевые ранения теперь отображаются на телах (иногда не совсем корректно), вызывая тревогу у окружающих. Честно говоря, порой глупо смотрится. Так как наш подопечный (даже при максимальном уровне сложности) обладает недюжим запасом здоровья, ранения в район головы и сердца (если это только не снайперская винтовка) для него не смертельны. Теперь представьте себе такого окровавленного, расхаживающего по уровню "терминатора". Комедия! Ну, а если смерть нашего подопечного и настигает, то она, как это парадоксально ни звучит, все равно не смертельна. Несколько метких выстрелов, лишающих жизни окружающих, — и заевшую "пластинку" раскручивает в обратную строну, красная пелена спадает, и мир вновь полон красок. До первого, теперь все-таки смертельного, ранения.

«Денег!» — хрипел умирающий

А сейчас я начну драматизировать и сгущать краски. Легкий гротеск имеет место...

Продолжению Hitman — быть. В 2007-м году в прокат выходит фильм по мотивам игры, занимается которым "20 Century Fox", в частности сценарист Скип Вудс (фильм "Пароль "рыба-меч"). Одновременно с выходом фильма планируется и выход игры Hitman V, игры — только вдумайтесь — по мотивам фильма! Честно сказать, лично я плохо отношусь к смешению кино- и игроиндустрии. Пусть уж лучше "мухи отдельно, котлеты отдельно". Все эти буржуйские болячки, связанные с подходом "Вы увидите ваших любимых актеров во вселенных ваших любимых видеоигр", очень часто все портят. Отношение у "создателей" к своей работе какое-то несерьезное и закручивается вокруг "состричь деньжат со страждущих фанатов", т.к. первыми в кинозалы пойдут именно они, с надеждой на то, что, может, хоть в этот раз наконец-таки все получится. Нет, не получится! Роль Хитмана, если вы не в курсе, будет исполнять Вин Дизель. Я ничего не имею против Дизеля как "Риддика", главного героя "XXX", "Форсажа" или чего еще там. Но наш с вами родной Фоти Севен — это уж слишком. Создатели фильма при подборе актера наверное, ограничились только "лысый и известный".

А разработчики нас готовят. Эти невесть откуда взявшиеся устрашающие мышцы на теле 47-го настораживают. Разработчики также перекроили и физиономию Фоти Севена. Кто-то уже усмотрел в ней черты Дизеля. Правда, мне лично она показалась ближе к тому фотореалистичному лицу, которое радует нас в артах серии. Но все же включение в программу кулаков, с одной стороны, забавляет, но с другой — пугает. Что нас ждет дальше? Удары головой/ногой с разворота?

Все же Дизель на эту роль попросту не подходит. Даже надев костюм и скрестив два боллера на груди. Дело в типаже. Наш Хитман из игры — это интеллигентный интеллектуал-убийца. Дизель же — простой накачанный парниша, умеющий хорошо изъясняться на языке кулаков. Он же там все просто разнесет! Что их двоих, может, и объединяет, так это то, что оба слов на ветер не бросают. Истинным поклонникам серии, думаю, будет и неприятен тот факт, что в 5-ой части "ведомого нами" будут лепить именно с Дизеля. Контракты между IO Interactive и Tigon Studios уже подписаны. Что нас ждет? Hitman 5: Mass Murderer?

Петиции от недовольных уже имеются. Только вряд ли они что-то изменят. Все-таки деньги действительно правят миром.



Игра-сборник, игра-представление, игра-кино. Игра, как и предшественники, берущая своей нелинейностью и свободой выбора. Да, Хитман немного подрастерял свою интеллигентность и шарм (главное – галстук не развевается на ветру!), зато приобрел драйв, стал более многоплановым. «Blood Money» влюбляет в себя. Но одновременно с этой любовью приходит какая-то обида. Эта ловкая концовка, дарованная разработчиками, большинство новшеств в игре — все это только для того, чтобы подвести публику к «чужой», на мой взгляд, 5-ой части. А ведь так не хочется превращения знатного рода серии в тлеющий «сериальчик»... Но если же отречься от всех этих «заглядываний в будущее», ключевым здесь будет то, что «Blood Money» — это грустно. Стильно. «Blood Money» — это Fa! Только так. Fa.

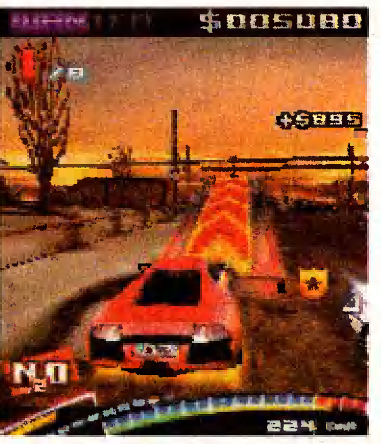
mc

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

Asphalt Urban GT 2

Название в оригинале: *Asphalt: Urban GT 2*
Разработчик: *Gameloft*
Платформа: *Nokia N-Gage*
Издатель: *Nokia*

Что получится, если смешать NFS: Hot Pursuit\Most Wanted с ядреной консольной аркадой Burnout 3, добавить немного музыки от Moby, красивенькую и яркую обертку, стильный дизайн и закатать это все на мобильную платформу N-Gage? Нет, не фигня. Выйдет отличное продолжение первого Asphalt, и по совместительству — шикарная игра с бешеным драйвом и следующим за ним букетом непередаваемых ощущений.





Что можно сказать сразу, так это то, что новый "Асфальт" получился достойной игрой, превосходящей на голову не только оригинал, а и все другие мобильные гоночные аркады. Сама суть игры не изменилась: как обычно побеждаем в гонках, открываем машины, трассы и прочее. Изменился геймплей, который теперь до боли напоминает таковой из "Барнаут'а" и, как ни странно, полицейские части NFS. Под вой сирен мы, сшибая своим авто другие автомобили и различные элементы декораций, несемся к победному финишу, не забывая поддерживать бешеную скорость оставшимся в баллонах "нитро". Да, в игре появилась дикая аркадность, позволяющая мотоциклам сбивать большущие автобусы (но тут одно "но" — это не проходит со встречным транспортом), появились умные копы (наши соперники тоже умны, что радует) со своими вертолетами и прочими средствами оперативного задержания, появились, в конце концов, бонусы на дорогах, придавая еще больший привкус аркадности. Но это забавное смешение всего и вся отнюдь не портит проект, оно его даже вытягивает из ямы позорного самокопирования. Придумать что-то новое в жанре тяжело не то что мобильным девелоперам, это не дается и грандам игрового рынка, ну а грамотные действия в области смешивания/взбалтывания никому пока не вредили, поэтому — улыбаемся и машем. По возможности — максимально приветливо.

Компоненты отобрали хорошие, смешали тщательно (без комков и видимых различий между субстанциями), но... Что же дальше? Ведь хорошие блюда так не делаются. А дальше нас ждут не менее приятные вещи. Следуя правилу "хорошего должно быть много", Gameloft добавила кучу новых средств передвижения (включая мотоциклы), бонусные авто (и не только), открывающиеся по выполнению определенных условий, великое множество интересных трасс, новые режимы игры. Останавливаться здесь не буду, опишу лишь наиболее интересные: Elimination — гонка на выбывание по чек-поинтам, Bandit Chase — на протяжении трех жизней ломаем в бараний рог злостных копов, Cop Chase — таким же образом задерживаем бандюков, правда, за определенное время. В обоих случаях роль играет исключительно количество, на качество смотреть не приходится.

Стиль выдержан абсолютно во всем. Шикарная менюшка, толковый (и прекрасно подогнанный к маленькому разрешению экрана) интерфейс, мастерский дизайн и общий блеск игры... Да, Gameloft веников не вяжет, пора бы привыкнуть. Ан нет, каждая их игра удивляет и радует с завидным постоянством. Респект, не всякая контора держит все свои продукты на таком высоком уровне.

Теперь об обыденном. Не поверите — прикрутили толковую физику. Теперь мы можем наблюдать причудливые кульбиты сбитого трафика, ну или свои — это уже как кому повезет. В общем, смотрится и играется все это приятно.

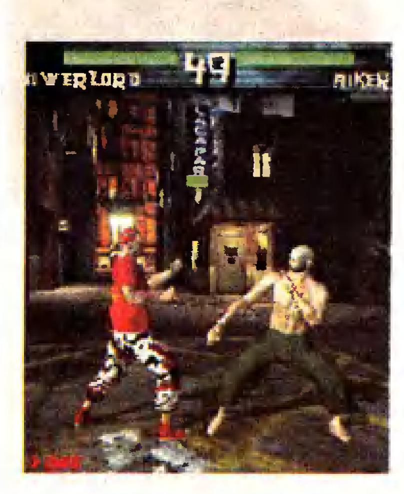
Картинка похорошела. Если в auGT она была неплохой, то теперь ее можно спокойно называть шикарной. Авто и локации прибавили в полигонах, дальность прорисовки увеличилась, добавилось эффектов... Да о чем это я? Взгляните на скриншоты. Да, нынче смартфоны способны и на такое. Так-с. Музыка от Моби вписывается прекрасно. Прочий эмбиент, рев моторов, скрежет покрышек и далее по списку не раздражают, а это главное, особенно в мобильной сфере. Вот и получается на выходе...

Оценка: 10 ...прекрасная игра от талантливой команды, не раздражающая, а при правильном подходе — и не надоедающая, радующая глаза, уши, руки-ноги-хвост, а самое главное — оставляющая море приятных впечатлений. Вот и получите.

ONE

Название в оригинале: *The One*
Разработчик: *Digital Legends*
Платформа: *Nokia N-Gage*
Издатель: *Nokia*

Сколько файтингов вы знаете? Много? А на N-Gage? Не стоит морщить лоб, нет их там. Вернее — почти нет. Один-единственный King of Fighters, да и тот больше на аркаду тянет. Но нет поводов для печали — радоваться надо! Радоваться, ведь вышел ОН! The One, и сразу же стал первым, переложив тяжкое бремя с хрупких королевских, на свои, накачанные и энергичные... плечи.





Сегодня мы имеем дело с игрой, которая only on n-gage, и уже это внушает доверие. Именно на такие проекты делалась ставка в рекламной кампании, именно их Нокия тщательно доводила до ума. Скажу одно — не зря.

Создаем бойца (какого захочется), обзываем (как вздумается), наряжаем (во что понравится) — здесь нет привычного выбора из готовых персонажей, все подгоняется индивидуально. Пол, цвет кожи, тип лица, прическа, одежда и ее комбинации — все это и многое другое легко изменяется, а благодаря удобному интерфейсу все ваши фантазии воплощаются в жизнь без лишних затрат на лекарства. Хотите гота? А может злостного металлюгу или панка? Огромное количество разнообразных одежек приятно вас удивят.

Проходя незамысловатый сторилайн (побей их всех и стань первым — оригинально, не правда ли?), мы открываем все новые и новые арены, шмотки и прочие радости жизни, хоть и виртуальной. Путь к славе не то чтобы длинный, но и не короткий — 8 этапов, связанных между собой стандартными для такого рода игр диалогами. В каждом этапе по несколько боев, противников, карт. Все на месте.

Игра сложна. И если с первыми оппонентами справляешься играючи, то уже буквально через 20 минут приходится лезть в список комбо, ибо просто тиская куда попало, ничего не добьешься. Так приходится зубрить комбинации клавиш для каждого из трех стилей боя (offensive, neutral, defensive), менять их по ходу игры, выбирая оптимальные для ситуации. Противники становятся все сильнее, и это подстегивает. Самих же комбо-ударов, бросков и прочих фаталити действительно много — более 100! И это для мобильной игры. При таком раскладе управление вышло достаточно неплохим и никаких нареканий не вызывает. Кроме сюжетной части, есть режимы Versus, Survival, Training и мультиплейер.

А теперь самое-самое — графика и дизайн бесподобны! Полное 3D, шикарные модели, плавная анимация, тени... продолжать можно долго. Такими темпами игры уровня Doom 3 на мобильниках — не за горами. Дизайн наравне с графикой, а то и лучше.

Оценка: 9. Вывод: Странная игра — в ней буквально не к чему придраться (бывает же, и такое). Даже музыка со звуком на высоте. Снимаю шляпу. Лишь некоторые огрехи и общая специфичность жанра (вроде малого разнообразия в геймплее) не дают поставить игре наивысшую оценку. Но ведь не это главное — игра хороша, да что тут — only on N-Gage, и этим все сказано.

owerlord

ДРУГИЕ МИРЫ

Вселенная Людей Х.

Часть 2. Краткое описание всех действующих лиц

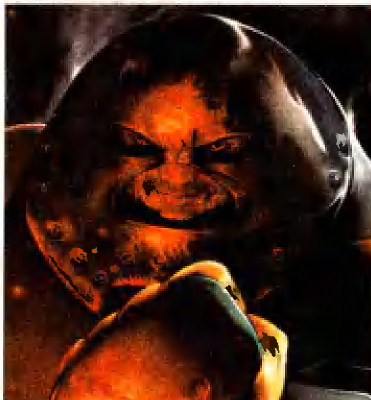
Продолжение. Начало в ВР №4`2006

Друзья-соперники, враги-союзники

Мутанты и герои-одиночки давным-давно перезнакомились, сто раз передрались и помирились, обзавелись детьми-внуками, полетали на разные планеты, заглянули в вероятное будущее и параллельные измерения. Колоритные и яркие образы рисованных персонажей за много лет намотали весьма здоровый клубок сюжетных ниточек. Размаху приключений и количеству неожиданных поворотов могут позавидовать все мировые телесериалы вместе взятые. Попытаемся разобраться в хитросплетениях жизненных путей Людей Х и объяснить несведущему читателю, кто есть кто в этом геройско-злодейском сборище. Кстати, в этой компании нашлось место и белорусскому мутанту — очаровательной Darkstar.

Апокалипсис, Apocalypse (Эн Сабах Нур) — бессмертный мутант-злодей, мечтает о мировом владычестве, но вынужден из-за особенности метаболизма своего тела каждые 100 лет впадать в спячку. Когда просыпается, то интенсивными темпами объединяет своих сторонников и пробует захватить мир. Регулярно терпит поражения от людей Х.


Апокалипсис


Джаггернут


Зльдень

Джаггернут, Juggernaut — большой, сильный и глупый, из-за последнего качества регулярно подпадает под влияние более слабых мутантов (за его широкие плечи прятался не только Жаба, но и Магнит). Хранит магический рубин, благодаря которому становится временно неуязвимым.

Зльдень, Mr. Sinister (Натаниэл Эссекс) — ученый, генетик и ярый сторонник евгеники (науки, об искусственном отборе и улучшении человеческой расы), не верит ни в Бога, ни в черта, занимается выведением "идеального мутанта". В конце XIX века сошелся с Апокалипсисом, который перед очередной спячкой искал себе достойного "исполняющего обязанности", а взамен предложил бессмертие. Зльдень неоднократно вмешивался в судьбы мутантов (как плохих, так и хороших) — интриги и кровожадные планы сделали его настоящим и достойным заместителем Апокалипсиса.

Король теней, Shadow King (Амхар Фарук) — в реальном мире не существует, обитает в астрале, откуда иногда захватывает приглянувшиеся тела обычных людей. Мощный телепат, мотивы преступного поведения — утверждение собственного мирового господства. Выведен из строя (по другой версии окончательно погиб) совместной атакой всех менталов Людей Х.


Магнит


Жаба

Магнит, Magneto (Эрик красный, Эрик Магнус Лейншер) — верный друг, но идейный противник профессора Ксавьера. Параноик, страдает манией величия. Был учителем физики в США, куда эмигрировал после освобождения из нацистского концлагеря (попал ребенком в Аушвиц (Освенцим), концлагерь в Польше). По одной из версий его спасителями стали Капитан Америка и Росомаха, и именно этим объясняется причина, из-за которой он не убивает в многочисленных схватках противников-мутантов. Провел ряд экспериментов над самим собой. В результате очередного опыта стал мутантом (по первой версии, по второй — усилил имеющиеся способности). Способен контролировать силу притяжения, магнитные поля.

Жаба, Toad (Мортимер Тойнби) — содержался в английском приюте для сирот, подвергался издевательствам сверстников; несмотря на сильные способности мутанта, инстинктивно прячется за более внушительных компаньонов и бесконечно предан своему покровителю. Обладает необычайно гибким скелетом, измененной мышечной структурой, чрезвычайно силен и вынослив, прыгуч (до 7-8 м в высоту и до 11 м в длину).

Саблезуб, Sabretooth (Виктор Крид) — маньяк-убийца (ненормальный — с точки зрения всех мутантов, а среди них вменяемых — раз-два и обчелся). Побаивается только Росомаху, с которым (по одной из версий) начал драться еще в детстве. Огромный и мощный боец, обладает регенерирующими способностями и небольшим количеством адамантиума (сверхпрочный металл или, по другой версии, сплав) в когтях (эти способности он получил от Росомахи в измерении Апокалипсиса).

Мистик, Mystique (Рэйвен Даркхолм) — полиморф, физически не способна говорить правду, принимает облик любого тела, лишь бы масса совпадала, не может копировать качества объекта. После изнасилования Саблезубом родила Грэйдона Крида и совершенно перестала интересоваться мужчинами. Когда-то удочерила Шельму.

Крид Грэйдон — сын Саблезуба и Мистик, основатель общества "Друзья человечества". Никаких способностей и уникальных качеств, кроме папочкиной злобы, не имеет.

Омега красный, Omega Red (Аркадий Григорьевич, известен под псевдонимом "Росович") — один из нескольких советских мутантов, взращенных в лабораториях КГБ. Обладает огромной физической силой, способен летать, легко переносит глубокую заморозку. Имеет на вооружении два карбонадиевых (металл, менее прочный, но более гибкий, чем адамантиум) щупальца, из измененных потовых желез выделяет смертельные феромоны. Психически неустойчив, мышление на уровне "зомби". Выполнял приказы КГБ по подавлению демократии в августе 1991 года, остановлен людьми Х, заморожен на кавказских ледниках, но получил возможность "кровью искупить вину" — выполнить нехитрое задание ФБР (поднять затонувший советский атомоход). Во время операции вышел из-под контроля и чуть не устроил большой "бадабум". В очередной раз отправлен в анабиоз (в мультфильме — погиб).

Птерикс (Саурон, Sauron) — (Карл Лайкос) — это оборотень-птеродактиль. В отличие от Мистик не копирует образ, а поглощает силу и энергию мутантов. Способен летать. В юности получил рану от когтей птеродактиля на острове Огненная Земля — после выздоровления обнаружил способности превращаться в древнюю "птичку", правда, процесс требовал гигантского количества энергии. Работал психиатром, где мог безнаказанно "выкачивать" своих пациентов. После первого контакта с мутантом (в его больницу попал брат Циклопа — Алекс Саммерс) обнаружил побочные способности и стал Сауроном. После попытался захватить власть в Диких Землях (маленький кусочек джунглей в Антарктиде), потерпел поражение от людей Х и возвращен в обычное человеческое состояние. Был похищен по приказу Жабы и вновь превращен в Саурона. Во время очередной схватки с людьми Х человеческая составляющая (Карл Лайкос) погибла, а остался только птеродактиль Птерикс.


Птерикс


Омега красный


Ангел 3

Нимрод — робот, вооружен плазменным и лазерным оружием, способен самоперемонтироваться. Цель его жизни — поиск и уничтожение мутантов. Подчиняется только Форммастеру (точнее двоим Формместерам).

Формместер, Formmaster — робот-завод по производству Стражей. Он же стратегический, тактический и оперативный штаб всех их операций. Являет собой пример "свихнувшейся" человеческой машины. В измерении людей Х — является перманентным, но слабым противником. В измерении параллельного будущего победил всех мутантов.

Ангел 3 / Архангел, Archangel (Уоррен Вортингтон 3) — миллиардер, наследник гигантской финансовой и медиа-империи. Летает. Очень чуткий и ранимый персонаж (склонен к суициду), в организации людей Х отвечает за глубокую разведку и сбор информации. Временно стал инвалидом (ампутация крыльев) после тяжелого ранения. Был перевербован Апокалипсисом, который посулил ни много ни мало, а новые, хоть и железные крылья, после чего стал очередным капитаном-всадником (Смерть). Люди Х едва смогли победить перебежчика, затем вправили ему мозги на место.

Епископ (Квакер), Bishop — мутант из параллельного будущего, фанатично верит в Бога. Своей категоричностью может вывести из себя любого мутанта. Выкидывает любые фокусы с энергией: поглощение\отдача, формирование сгустков плазмы.

Колосс, Colossus (Петр Распутин) — исконный русский мутант. Уравновешен и спокоен. Прозван несокрушимым за способность своего тела полностью становиться стальным и невероятную физическую силу. Погиб во имя человечества.


Епископ


Колосс


Человек лед

Человек лед, Iceman (Бобби Дрэйк) — молод и горяч, несмотря на "холодное" призвание. Стихия мороза и льда полностью подчиняется его желаниям.

Ночной охотник (Ночной змей), Nightcrawler (Курт Вагнер) — хитрый и ловкий молодой человек, невероятно умен и проказлив. Способен прилипать к стенам аки Спайдермен. Родился в Германии. По некоторым сведениям приходится сыном Мистик. Владеет уникальными умениями — телепортацией (до 2 миль) и относительной невидимостью, невероятно ловок, прекрасно фехтует. Работал в цирке, немного побыл профессиональным вором в Старом и Новом Свете. В детстве был пуглив и замкнут, сейчас раскованный и живо реагирующий на любое событие мутант.

Призрак, Ghost (Китти Прайд) — практически ребенком вступила в организацию людей Х. По природе ласковая и незаметная. Не признает никаких физических преград — ее тело их просто не замечает. Пользовалась покровительством Гамбита, Росомахи и Зверя (первый — как всегда влюблен, у второго и третьего — отцовские чувства).

Псайлок, Psylocke (Элизабет-Бэтси Брэддок) — телепатические способности сочетает с умениями тихого перемещения и незаметного убийства. Родилась и росла в Англии. Способности мутанта врожденные от отца, жителя соседнего с Землей измерения. Наделена огромными телепатическими способностями, без труда читает и передает мысли на расстояние, может загипнотизировать противника или повергнуть в психошок. После схватки с Королем Теней на долгое время потеряла все умения. Погибла, спасая Гамбита и Шельму.


Ночной охотник


Гамбит


Циклоп

Кабель (Кристофер Натан) — мутант-охотник из будущего, больше пяти тысячелетий преследует Апокалипсиса. Телепат, владеет телекинезом. Пытался убить в прошлом Апокалипсиса, чтобы спасти свой мир от вируса, который создал Апокалипсис.

Росомаха, Wolverine (Джеймс Хоулетт\Логан\Оружие Икс\Петч (Patch)\Смерть 3) — любимец детей и женщин, абсолютная звезда всего этого шоу под названием люди Х. Угрюм и весьма нелюдим. Страдает приступами амнезии, в повседневности его поведение зависит не от системы ценностей, морали и воспитания, а от звериных инстинктов. Родной дед выгнал из дома, едва парню исполнилось 16. С тех пор семейные отношения завязывались многократно, но только на очень короткий срок: был женат на Гадюке, Электре, Грозе, клоне Джины Грей, Мистик (скопировавшей внешность Джины Грей); был влюблен в японку Марико Яшида и Джину Грей. Вроде бы есть приемная дочь — Амико. По одной из версий — жил в Японии, где проходил обучение по программе подготовки самурая. Был участником проекта "Оружие Икс", организованный секретным подразделением отдела Эйч (Н), подчиненного правительству Канады. После завершения всех экспериментов в костях Росомахи появился металл — адамантиум, что придало им огромную прочность, а из костяшек рук выдвигаются настоящие звериные когти; организм приобрел регенерирующие свойства. Сбежал к Магниту, во время выполнения покушения на Чарльза Ксавьера был остановлен и перевербован. Стал полноценным человеком Х.

Зверь, Beast (Генри "Хэнк" Филлип МакКой) — первая фаза мутации произошла с ним из-за дозы радиации, которую получил его отец на атомной станции. Родившийся ребенок обладал невероятной силой и ловкостью, но выглядел весьма уродливо. По профессии — биохимик. В результате собственных экспериментов провел вторую фазу мутации, результаты которой стали необратимыми. Вынужден постоянно сдерживать себя, так как каждая вспышка ярости уничтожает часть человеческого и подталкивает Зверя к дикой природе.

Циклоп, Cyclops (Скотт Саммерс) — старший сын в семье майора ВВС США, получил строгое воспитание, ответственен, патриотичен, уравновешен, что делает его первоклассным лидером. Воспоминания о родителях омрачены их гибелью (похищением). Первым из мутантов столкнулся с представителями инопланетной империи Ши'ар, тогда же проявился талант мальчика — поглощать любую энергию возле себя и выпускать ее концентрированными лучами из глаз (со временем научился контролировать мощность лучей). Был обнаружен Злыднем, но сбежал к профессору Ксавьеру. Обожает Джин Грей (женат на ней), страшно ревнует ее к любому мутанту. Был женат на Мэделин Прайор (точный клон Джины Грей, созданный Злыднем). После гибели Джины Грей начал встречаться с Эммой Фрост.

Шельма, Rogue (Анна-Мари "Рэйвен") — несмотря на привлекательную внешность, один из мощнейших мутантов. Объединяет в себе ДНК трех рас: людей, и двух инопланетных — Кри и Скрулл. Способна поглощать энергию любого живого существа, копирует (навсегда) воспоминания и способности (со временем — внешность), летает, имеются задатки телепата, что позволяет чувствовать вероятную опасность. Увлекающаяся натура, в порыве страсти способна натворить дел. Открыта для других, доброжелательна. Любит Гамбита.

Гамбит, Gambit (Рэми Этьен Ле Бо — красавчик, Le Diable Blanc — отмеченный дьяволом) — картежник и повеса, обожает женский пол, утончен, умен, невероятно хитер. Вор и наемный убийца, способный накачивать энергией неодушевленные неорганические предметы, превращая их в мини- и мега-бомбы. Сила обаяния этого персонажа граничит с гипнотическим воздействием.


Алая ведьма

Банши, Banshee (Шон Кассиди) — ирландский аристократ, обладает уникальными сонарными способностями. Звуковые волны легко ломают двери и стены, а колыбельные вводят его противников в транс. Служил в Интерполе, из-за гибели супруги и предательства двоюродного брата не доверяет никому и настороженно относится к людям. Преподаватель в Академии Х.

Белая Королева (Эмма Грэйс Фрост) — несмотря на финансовое благополучие семьи, из-за собственной строптивости оказалась на улице. Наследственная деловая хватка и способности мутанта позволили ей вырасти в настоящую бизнес-леди. Телепат, владеет телекинезом, обладает талантами педагога и организатора. Умело манипулирует всеми мутантами, оставаясь своей и для Братства, и для Клуба Адского Огня, и для людей Х.

Ртуть, Quicksilver (Пьетро Максимов) — сын Магнита и Магды, увлекающийся молодой человек, благороден. Его сила в скорости и ловкости, понятий "расстояние" и "время" не понимает из-за своих уникальных способностей.

Алая ведьма, Scarlet Witch (Ванда Максимова) — дочь Магнита и Магды, родилась на Балканах, на волшебной горе Вандагора, куда бежала ее мать. Благодаря вмешательству Хтона (демон Хаоса) может воздействовать на предметы на молекулярном уровне, изменять их, наделять новыми свойствами или уничтожать. Обладает сильными волевыми качествами, независима от чужого влияния.

Темная Звезда, Darkstar (Лайния Петровна) — еще один советский мутант, родом из Беларуси. Использует энергию, выкачанную из Темного измерения, через него же телепортирует одушевленные и неодушевленные объекты, летает. Погибла при уничтожении Оружия Смерти 12.

Kreivuez
kreivuez@yandex.ru

Окончание следует


Росомаха


Шельма



АНОНС

The Witcher

Жанр: *Action-RPG*
Разработчик: *CD Projekt*
Издатель: *CD Projekt*
Минимальные системные требования: *P4 2.0 ГГц; 256 Мб оперативной памяти; видеокарта GeForce 4 series; Windows XP*
Дата релиза: *2 квартал 2007 г.*
Сайт: *http://www.thewitcher.com*

Последний год, впрочем, как и предыдущий, был самым настоящим застоем в жанре РПГ. Все, что более менее запомнилось, это Fable, Bards Tale, The Fall... Но все эти проекты никак не тянут на звание "суперхит" — так, убить вечер или два. И ролевикам приходилось в n-ый раз перепроходить старые, выверенные временем Fallout'ы, Planescape: Torment'ы, Morrowind'ы и прочие ключевые игры жанра. Однако сейчас и на улице "Ролевая" наступил праздник и дебош, ибо 2006 год можно смело назвать годом РПГ. Посудите сами: самые громкие и многообещающие релизы связаны с играми именно этого жанра. Это и уже вышедший TES4: Oblivion, и готовящаяся к осеннему релизу Gothic 3... Однако у нас сегодня другой, не менее любопытный клиент. Встречайте и возлюбите всем сердцем — The Witcher.

Если слово "Ведьмак" (Witcher) вам ни о чем не говорит, мне вас жаль. Это значит, что вы не читали одноименного цикла книг "польского Толкиена" — Анджея Сапковского. Именно со знаменитой сагой этого писателя и связана игра, которую разрабатывают земляки Сапковского, знаменитая у себя на родине издательско-локализаторская контора CD Projekt.

Если вы не знакомы с творчеством Сапковского, то поясню что ж это за зверь такой — ведьмак. Сами разработчики игры дают следующую трактовку этого хитрого термина: "Ведьмак — профессиональный убийца чудовищ. Воин, которого тренировали с самого детства, подвергшийся мутациям и испытаниям, изменившим его так, что он остается человеком только внешне. Он мастерски владеет мечом, а также обучен использовать магические знаки". Иными словами, ведьмак — это воин, за деньги уничтожающий неугодных миру тварей. Однако он не бездумная машина убийств, у него есть свои правила и свой кодекс.

Действия игры будут происходить после окончания саги. Северные королевства только-только закончили затяжную и опустошительную войну с южной империей Нильфгаард. Естественно после таких масштабных военных действий в любой стране царит преступность, голод, разруха... бардак, одним словом. А тут еще и пророчество старой эльфийской перечницы вспомнилось: дескать, "грядет век Меча и Топора, век Волчьей Пурги. Придет Час Белого Хлада и Белого Света. Час Безумия и Час Презрения. Час Конца. Мир умрет, погруженный во мрак, и возродится вместе с новым солнцем". Если перевести слова длинноухого Нострадамуса на понятный нам язык, получается примерно следующее: "Вследствие глобального похолодания скоро везде будет самый настоящий ледник (Час Белого Хлада, типа), так что спасайся кто может". Некоторые, действительно ощущая похолодание, начали искать способ спастись. Так и появился орден фанатиков огня, носящий гордое и красивое название — Орден Горящей Розы.

Монахи этой организации активно привлекают граждан на свою сторону, убеждая их тем, что спастись могут лишь те, кто почитает огонь и верует в него. Вот в таком милом месте и в такое приятное время нам с вами придется жить и нести в массы все прекрасное, доброе и не поддающееся разрушительным воздействиям времени.

А завязка сюжета игры такова: знаменитый ведьмак Геральт возвращается в ведьмачью цитадель, Каэр Морхен, повидаться с давними товарищами и братьями по оружию. Но тут на крепость нападают некие непонятные личности. После отражения нападения Геральту под нашим чутким руководством, предстоит разобраться в том, где находятся украденные ведьмачьи секретные девайсы, кто были эти нападающие, в чем провинились перед атаковавшими старые борцы с нечистью и другие не менее насущные вопросы. Территория, по которой нам предстоит путешествовать, по уверению разработчиков, весьма велика. Кроме Каэр Морхена для наших нужд будет выделено великое северное королевство Темерия, а точнее его центральная часть; великий город Вызима (о нем разработчики говорят с особым трепетом, уверяя, что таких городов мы не в одной РПГ еще не видели); разнообразные крепости и другие знакомые по книгам места. Во время странствий нам повстречаются полюбившиеся и знакомые персонажи из книг: великий бабник и на полставки бард Лютик, король Темерии Фольтест, краснолюд Золтан Хивай, наемник Боголт, обольстительная волшебница Трисс Меригольд и многие другие.

Кроме сюжетных квестов, можно исполнять и побочные. Среди них планируются не только классическо-ведьмачьи (убить за деньги тварь), но и оригинальные, имеющие множество способов решения. Возвращаясь к сюжетным квестам, стоить отметить, что этот самый сюжет примерно с середины игры станет... что бы вы думали? Да, вот именно — нелинейным! В зависимости от того, как вы вели себя на протяжении игры (были добрым альтруистом, злым бякой или не бросались в крайности и сохраняли нейтральную позицию между добром и злом), запланированы три концовки.

См. страницу 32



АНОНС

The Witcher

Начало на стр. 31

Кстати, выбор между добром и злом будет сложным, порой даже невозможным, так как в мире "Ведьмака" нет абсолютного добра или зла: здесь в каждом персонаже порядком намешано и того и другого, да еще и приправлено целым букетом эмоций, впрочем, как и в каждом из нас.

Впервые широкая общественность узнала о "Ведьмаке" после того, как тот "засветился" на E3 2004, будучи представленным на стенде всем известной BioWare. Что связывает BioWare и доблестных польских парней? Все дело в том, что Witcher разрабатывается на неплохо зарекомендовавшем себя еще в Neverwinter Nights движке Aurora. Естественно, с тех счастливых времен немало воды утекло, и ребятам из CD Projekt предстояло переделать движок под требования современного избалованного различными красотами геймера. Но, похоже, со своей задачей они справились: "Авроре" прикрутили эффекты DirectX9, шейдеры третьего созыва, портальную систему. Была отправлена в утиль динамическая система освещения: ей на замену пришла статическая, при которой есть несколько карт освещения, описывающих разное время суток. Также была отменена система тайлов: все объекты теперь создаются в 3dMax, а потом уже экспортируются в саму игру, что позволяет создавать более красивые и реалистичные модели.

После всех этих изменений движок гордо поблескивает бескрайней (шейдерной) водной гладью, щедро посыпает игровые локации снегом и поливает дождем. Оценить проделанный программистами из CD Projekt труд каждый может, посмотрев на скриншоты. Впечатляет, не так ли? А теперь учтите, что в отличие от того же Oblivion, который для многих стал причиной траты своих кровных на очередной апгрейд, "Ведьмак", выдавая весьма и весьма приличную картинку, еще обещает быть и очень демократичным в плане системных требований. CPU 2.0 Ghz, 256mb RAM, видеокарта класса GeForce 4 — вот предварительная минимальная система, которую просит игра. Согласитесь, это более чем посильная для современного геймера конфигурация.

Однако красивая картинка сейчас должна соседствовать с реалистичной физикой — так уж повелось. Что ж, физика, говорите? Не вопрос, она у нас есть! Физический движок Karma из Unreal'a отлично справляется со своими задачами в The Witcher. Сей атрибут позволил внести в геймплей такие элементы, как выбивание дверей, деструкцию различных, не приглянувшихся игроку вещей, передвижение объектов и, конечно, Karma позволяет нам любоваться реалистично реагирующими на наши пинки вражин.

Кстати, о пинках, а точнее о том, чем пинать придется. Изначально разработчики собирались внести в игру огромную кучу разнообразного оружия: мечи, молоты, топоры, цепы. Однако в процессе разработке было решено несколько ограничить арсенал, так что, видимо, нам придется довольствоваться преимущественно мечами различных мастей и размеров. Зато реализация боев на этих самых мечах обещает быть на высоте: для motion capture был приглашен спец по средневековому оружию и фехтованию. Оружие можно будет не только менять, но и перековывать, добавляя ему новые свойства и "фичи". Боевая система в чем-то схожа с таковой в Kotor: существует три боевых стиля: агрессивный, защитный и сбалансированный, причем для двуручных и одноручных мечей эти стили различаются. Увы, но бравых рейнджеров придется разочаровать — стрельбе из лука главгерой не обучен, но зато противники любят побаловаться с этим средневековым девайсом. Маги тоже могут нервно покуривать бамбук, так как магия в игре хоть и есть, но носит скорее вспомогательный характер. Магическое оружие ведьмака — это знаки. То есть теперь нам надо не читать свитки, юзать руны и т.д., а закручивать в различные фигуры пальцы. Эти самые фигуры и называются знаками. Разработчики обещают около пяти различных знаков, владение которыми можно будет совершенствовать на протяжении всей игры, а это как-никак около 40 часов. В игре предложат три категории эликсиров: обычные, ведьмачьи и уникальные.



Обычные эликсиры являются простыми смесями, используемыми для лечения ран, и будут продаваться в большинстве магазинов и лавок. Ведьмачьи эликсиры, основанные на различных компонентах из убитых монстров, могут смешивать только ведьмаки. К ним относятся зелья выносливости, скорости и регенерации. Последняя категория — уникальные эликсиры. Они будут давать персонажу постоянный эффект (улучшать характеристики персонажа, давать новые навыки и возможности). Эти зелья будут встречаться очень редко, а их ингредиенты — добываться только у сильных опасных монстров. Бестиарий в игре — это микс из существ, придуманных Сапковским и добавленных непосредственно самими разработчиками.

Ролевая система "Ведьмака" хоть и не является чем-то сверхоригинальным, но все же весьма самобытна. Есть три вида навыков: атрибуты (сила, ловкость, выносливость и жизненная сила), боевые стили (агрессивный, защитный, сбалансированный) и знаки. Все это дело имеет пять уровней прокачки, плюс на каждом уровне существует определенное число улучшений.

Пример: у вас первый уровень владения мечом, что дает вам бонус к атаке: урон +10, шанс сбить противника с ног 5%; бонус стиля: -10 к броне противника. При этом вам доступно улучшение: шанс оглушить противника при нападении сзади. При достижении второго уровня у вас урон +20, шанс сбить противника с ног 10%; бонус стиля: +5 к броне и доступны два улучшения: шанс нанести серьезную кровоточащую рану и бонус стиля: +20% урона. Аналогично с прокачкой атрибутов и магией.

Добыча экспы на прокачку — чистая классика: убил тварь — получи опыт; выполнил квест — получи опыт; успешно разболтал NPC — получи опыт. В общем, здесь все как обычно.

Так что нас ждет примерно через год? А ждет нас погружение в мир, созданный легкой рукой Сапковского и который так похож на наш, реальный мир. Нас ждет море адреналина и тучи врагов, которые так и просят: "Убей меня, ведьмак! Отработай свой гонорар!". Нам предстоит в соответствии со своим моральным кодексом решать, что есть добро, что зло, а что нужно сделать просто и не задумываясь. Нас ждет многообещающая и перспективная РПГ. Нас ждет The Witcher.

P.S. Информация для рассуждения: один из разработчиков сказал следующую фразу: "Если вы сказали "А", вы обязаны сказать "Б". Если нам будет суждено создать лучшую из когда-либо созданных RPG, мы это сделаем".

Тукайло "Tykelan" Илья



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
© "НЕСТОР", 2006.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Подписано в печать 7.06.2006 г. в 18.00. Тираж 29 622 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 3035.